MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

平成3年1月1日発行(毎月1回1日発行) 第6巻第1号通巻53号 昭和62年5月6日第3種郵便物認可

月刊 GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本 ゲーメスト

Jan. 1991 No.53

1

500 yen



10の作戦をクリアし，ラブーを破壊せよ！
U.S.ネイビー

謎のボスを追いつめろ！ ロマンシングシューティング
ドラゴンセイバー

パターンを覚えて月基地を奪回せよ
サプライズアタック

たたかえっ！
風雲攻略伝

敵のコラムスを吹き飛ばせ
コラムスII

めざせ！ Aコース200万点
パイプドリーム

TADOYAビルを大攻略！
スーパースパイ

無理な稼ぎは必要ない！ 120万点への道
マジックソード

「俺たちが本当の主役なのだ」と語る
マジックソード敵ザコキャラ
カラーイラスト

役者はそろった！ 爆進ニューゲーム

極秘任務発動!! 攻略同時進行だ
U.S.ネイビー

大型時代アクション巨編
剣豪

テロ組織ブラックトーンの野望をたたけ！
サプライズアタック

通信も搭載 サンフランシスコを突っぱしれ！
シスコヒート

奴の巨大な姿を見たかっ！
宇宙戦艦ゴモラ

下にー，下にー 世にもおかしな大名のおでましじゃ！
ピストル大名の冒険

笑わば笑え！「もしものゲーム」大特集

アイレムファン必見 PARO-TYPE

ゲーメストが予想する グラディウスIV

大カプコンワールドのキャスティングを予想する

緊急特報 夢の"実感ゲーム"が遂に登場だ

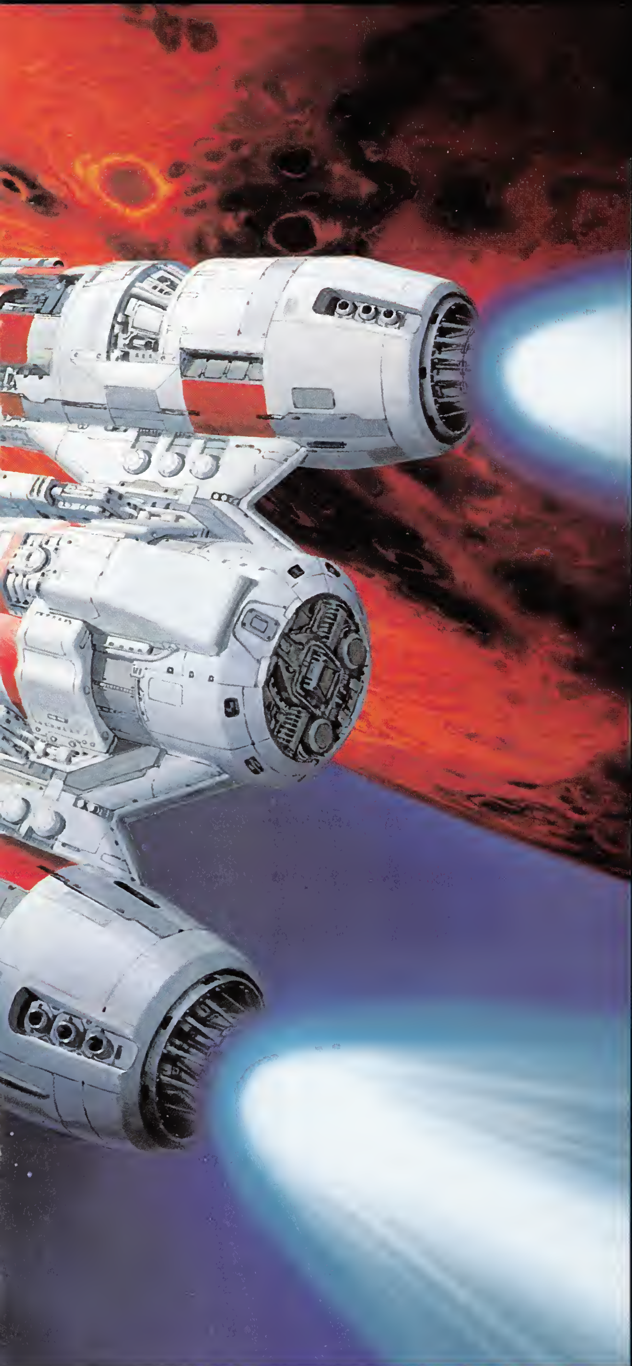
せんしの GAME CATCH UP

心機一転 ゲーメストアイランド

内神田に大オープン ゲーメストのお店 ゲ屋

キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO



マジェスティック・トゥエルヴ。極秘の指令のもと、誕生したという未確認飛行物体対策セクション。それは幾年月にもわたりつねにトップシークレットとして取り扱われた。そして、1990年。続発する牛たちの謎の死、奇怪な事件の報告を受け、日本にマジェスティック・トゥエルヴをしのぐプロジェクトが起った。さぁ君の手で奴らの侵略をくいとめろ!

まずはステージを選択。全8種類のアイテムを駆使して11ラウンドをクリアしてください。●アイテムは、蝶が登場する幻想的な美しさのタイムストップ、バスターレーザー、デストロイビームなど全8種●牛たちを守る〈キャトルミューティレーション〉、3D画面〈フロントビュー〉がボーナス面●各ステージでは出現するUFOやボスを攻撃●最終ステージは冥王星。敵の大ボスを見事打ち倒すとゲーム終了。



MJ-12

ケネディはきっと口惜しがる。

© TAITO CORP. 1990



株式会社タイトー
東京都千代田区平河町2-5-3
TEL.03-222-4888



ゲームスタート直前の演出。ヒューイとシリアが聖龍へ。



タイトル画面。

美しい大地をとりもどすため、ヒューイ・ラグーンとシリア・フィリアーネは、太陽神アーリアから授かった聖剣でドラゴンに変身し、戦いにでるのであった。

再び聖龍が甦る…

ロマンシング・シューティング

ドラゴンセイバー

文：ずるずる　イラスト：ナムコスタッフ

PROLOGUE―序詞

✸人々のなげき

かつては緑の美しかった国。今や色彩を失った荒れ地となった。

ここは地球によく似た異世界――。

その世界の人類によって築かれた高度な文明は、その身勝手な創造と破壊から、著しい環境汚染がもたらされていた。

すべての大地は熱砂に覆われ、母なる海は汚泥に埋もれた。あらゆる生態系はズタズタにされ、愛らしい生物たちの姿は消えた。かわりに汚泥を巣窟とするおどろおどろしい奇形生物、バイオモンスターが生息していた。

わずかに生き残った人類は武装して、廃墟と化した都市で部族を作り隠れ住んでいた。傲慢な人類の科学が生み落としたバイオモンスターから身を守るには、そうするほかに生きる道はないのだ。

いつの日か再び、美しい大地に戻すという、ひとすじの希望を抱いて、若者たちは戦った。愛する者たちのために。

その中の1人にヒューイ・ラグーンはいた。武装部隊のリーダー的存在である。

そしてヒューイのかたわらには、美しい顔立ちからは想像できないほど勇敢な、一人の女戦士がいた。

彼女の名はシリア・フィリアーネ。エルフと呼ばれる魔法を使うことができる種族の生き残りであった。

✸太陽神アーリア

緊急命令で部隊が召集された。人々が住むキャンプの周囲を囲むように、防衛ラインを確立しようという戦略だった。だが、人々はそれはしょせんその場しのぎの作戦にすぎないことを悟っていた。

「それでは何も打開できない。この世界をつくり出した根源にたどり着き、その力の根底にあるものを叩かねば!!」

ヒューイとシリアは、すでに感じとっていたのだ。混沌(カオス)の世界を作り出している、どす黒いエネルギーの流れを…。それがなくならない限り、美しい緑や、愛らしい生物たちを取り戻すことができないということも…。

「力が欲しい。何にも負けぬ力が…」

そう思った時、天空の雲の切れ間から、一条の光をまとった太陽神アーリアが現れた。

「我が名は、太陽神アーリア。ヒューイ、シリア、前に出よ。汝らの中に秘めたる想いにすべての運命を賭けよう」

そう告げると、アーリアは〝聖なる剣〟をヒューイに授けた。

✸「聖龍伝説」復活

次の瞬間、目もくらむほどの閃光が2人を包み込み、天空に2匹の聖龍が姿を現した。雄々しいブルードラゴンと、気高いレッドドラゴン。

かつて伝えられた「聖龍伝説」が今、ここに再び、甦ったのだ。

「さあ、飛び立ちなさい。そしてこの流れを変えてみなさい」

2人の行く手には、想像を絶する不気味なモンスターが待ち受けているという。しかし2匹の聖龍に姿を変えたヒューイとシリアは、ひるむことなく、その意志のままに、大きく翼を羽ばたかせていった。そのどす黒い流れを源に、意外な正体が待ち受けていることは気づく術もなく…。

2人同時プレイも可能！

あのノリのいいサウンドでとてもドラマチックな展開でプレイができたシューティングゲーム「ドラゴンスピリット」を想い浮かべると手に汗がにじむ読者も多いのでは。

あれから何年たったことでしょう。ドラスピファンに待望の続編が今年の暮れに登場、その名も「ドラゴンセイバー」

先日行われたAMショーにナムコはこのゲームを出展、ひと足先に、ショーに来た人は見ること、プレイすることができました。

最近シューティングゲームがやや不作ということもあって少々心配したものの、ドラゴンセイバーの辺りにはもう二重三重の人の輪ができ画面が見えないほどでした。

あらためて前作の人気の高さ、今回のゲームに期待をしていることがわかりました。

さて、前作のゲームをまず最初に比較してみましょう。

大きな変更点として、2人同時プレイが可能になったこと。これは、ストーリー上、ヒューイとシリアというキャラクターが存在するためで、力を合せ戦う意味を持たせています。

アイテム等はあまり変更はないのですが、パワーアップアイテムに追加されたものがいくつかあります。

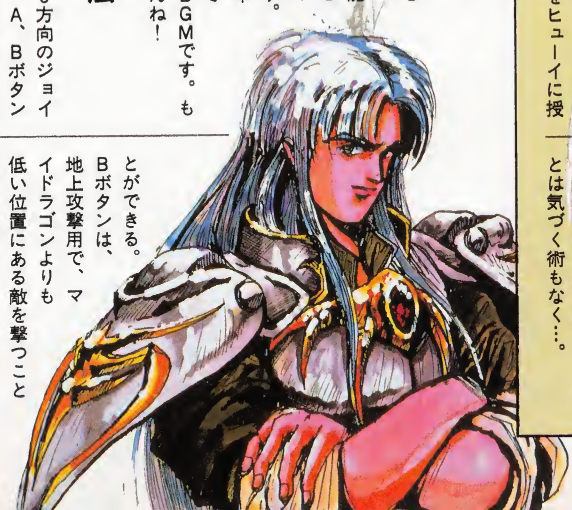
そして一番気になるのがビジュアルとサウンド。ビジュアルは、前作の感じを残しつつ、システムの性能アップに合わせて楽しめるものになっています。サウンドは、申し分なし！まさにGOODなBGMです。もうたまりませんね！

プレイ方法

操作系は、8方向のジョイスティックと、A、Bボタンの2ボタン。Aボタンは、上空攻撃用で、オートの連射が付いている。ボタンを1秒放して押すと、気合弾を撃つことができる。

Bボタンは、地上攻撃用で、マイドラゴンよりも低い位置にある敵を撃つことができます。

2人同時プレイが可能な上に、途中参加もOK、もちろん1人プレイも可能です。



それでは、ビジュアル中心に、一気にエリア3まで紹介していきましょう。

エリア1 水没都市

上空には、編隊を組んで襲ってくるフライヤーたちや、宙返りしながら攻撃をしてくるコプテラたち、そして地上からは、ジャンプしてくるトポたちが行く手を阻みます。

ビジュアルは、前作に似ていてきれい。動く陸があったり、中ボスが存在するので、切れ目なく攻撃していないと押されそうです。

エリア1のボスは"アキラ"。バナラス（ふじつぼ）からの弾をよけつつ壊すと目玉が出現。この目が弱点なのでここを集中的に狙い、倒そう。


海中より敵出現。地上攻撃の連射だあーっ。


エリア1は、前作のイメージたっぷりの展開。


ドワーッとザコが団体さんで出現。


移動してくる陸の上からザコが飛びたつ。


さあエリア1のボス"アキラ"へ。その手前で、ふじつぼの攻撃をうける。強い！


"アキラ"である。き、きもちわるい！

エリア2 火山

溶岩の中から出現してくるセンチピードや、旋回しながらトゲを撃ってくるEテプラたちなど、甲羅をまとったバイオモンスターたちが次々と攻撃してくる。

まだまだこれからだぞという感じを持たせてくれる。攻撃も後半に比べると半分程度。チェンジアイテムを使って突き進もう。


センチピードの攻撃。弾がはやい。


ファイヤードラゴンへのチェンジアイテムが。


さっそく取って、グガアーッ!!すごい！

アイテム説明

まずは通常アイテムより。

●ファイヤーアイテム
ドラゴンの火力（ショットのパワー）がＵＰします（３段階)。

●卵
３つ集めればドラゴン（残機）が１匹増えます。これが稼ぎの運を左右するかも。

●ジュエル
得点ＵＰ。

●バリアー
一定時間、敵と敵の攻撃から守ってくれる。

次にチェンジアイテム。


デュアルドラゴン、トリプルドラゴンへと変身します。


ファイヤードラゴンに変身し、前方へ向け強力な弾を撃つことができます。


アックスドラゴンに変身し、斜めにカッターを撃ち出し攻撃できます。側面からの攻撃に有利ですね。


スパークドラゴンに変身し、画面上にいる上空の敵を一挙にやっつけるスパーク攻撃ができます。ザコが多いところでかなり役に立ちそう。

そのほかに、前作にもあったスモールもあります。



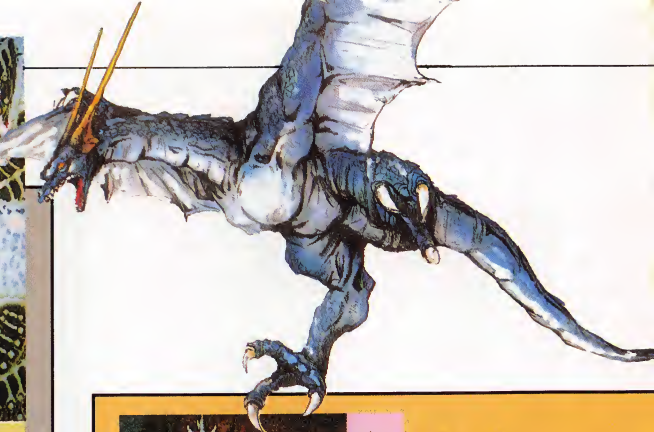
地上の穴に気をつけつつ進んでいく。



ヌーッと現れる龍のガイコツ。頭を狙え。

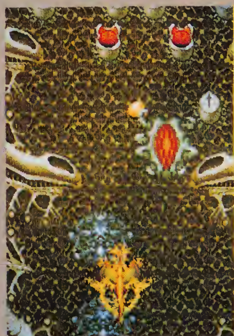


左右に動く地形がライバルに。死角からの攻撃に注意。





エリア3のボス、エイリアンキング。アックスドラゴンに変身し、側面からカッター攻撃をしよう。

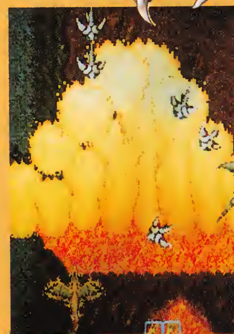


卵からはハガーが！速攻も必要。



亡霊はしっかり撃たないと…。

エリア2のボスは、ヒッポカンパス。炎のヘビ。弱点は頭。体を撃つとうろこが飛んでくるというやつ。なるべく頭を狙おう。もうひとつのテクとして自爆をまつというのもいいね。



おおーっと溶岩がふき出し、壁がー



この辺までくると、上空も地上もどんどんでてくるぞ。



エリア2のボス、ヒッポカンパス。ヘタに撃つとうろこが飛んできてパニックに！

エリア3 化石

骨っぽい敵が続々と出現してくる。左右に動き、行く手を阻む通路、その間から撃ってくる大型のザコの攻撃がかなりきつい。化石というよりは、有機生命体の体内のような感じのするビジュアルだね。弾を撃ってくる敵に加えて、亡霊のような敵の突進がけっこう怖い。撃つかよけるかはっきりしないと危ない。

エリア3のボスは、エイリアンキング。口から弾を吐き、下からは卵を撃ってくる。卵からはハガーが出てくるので、地上攻撃で出てこないようにする。

このゲームは全部で9エリア。そのうちの3エリアだけ紹介したけど、かなりきてますね。先の展開がとても楽しみですね。

発売が待ち遠しいけど、もうすぐ！でたらやるしか！シューティングは苦手だけど久々にハマってみようかと思っとります。



コンティニュー画面。ヒューイとシリアの2人、廃墟の向こうに何を見ているのか…。

役者はそろった！
爆進ニューゲーム

最終兵器を破壊せよ!

U.S.NAVY

ユーエス　ネイビー

極秘任務発動！

「出す作品にハズレがない」と評価の高い、カプコンのCPシステムの第12弾、USネイビーが発売になりました。
このUSネイビーは同社のエリア88のバージョンアップともいえる内容で、AMショーでも人気の高かった期待の新作です。

カプコンCPシステム・第12弾、攻略同時進行だ



プロローグストーリー
～X国への兵器供給を断て!～



米、ソ連の軍事力バランスがかろうじて保たれ、世界はギリギリの平和を維持してきた。だが、1997年、X国による極東侵攻をきっかけにアジア、ヨーロッパ各地において局地戦を展開、それにともない米・ソ連のバランスが不安定なものとなっていった。
そして1999年、世界はまさに全面戦争の危機に瀕していたのだった。
アメリカが入手した極秘情報によると、この戦争の裏でX国に最新兵器を売り込み、軍事力を増強させている死の商人組織、ラブーの存在が明らかになった。
早急に緊急国防会議が開かれ、そこでアメリカ国防総省はX国への軍事兵器供給源を断つことがこの戦争を終結させる早道と判断し、その結果ラブー壊滅作戦を打ち出したのだった。
そしてラブー壊滅実行部隊として、アメリカ海軍原子力空母カールビンソンが作戦行動を開始した。

ゲームの目的
全面戦争を回避せよ!



選び抜かれたエースパイロットとアメリカ海軍最新鋭戦闘機がプレイヤーとなります。
カールビンソンを拠点に世界各地へ飛び、作戦をクリアするのが目的です。
各作戦の最終目的地へ到着すると、ラブーが開発した巨大な最新兵器が攻撃してきます。これを破壊すると作戦終了となり、次のステージへ進むことができます。



昭和総合病院前。なんつーか、その、いやに丸いなあ。



108あり、NINビルあり、さすがJ国…。



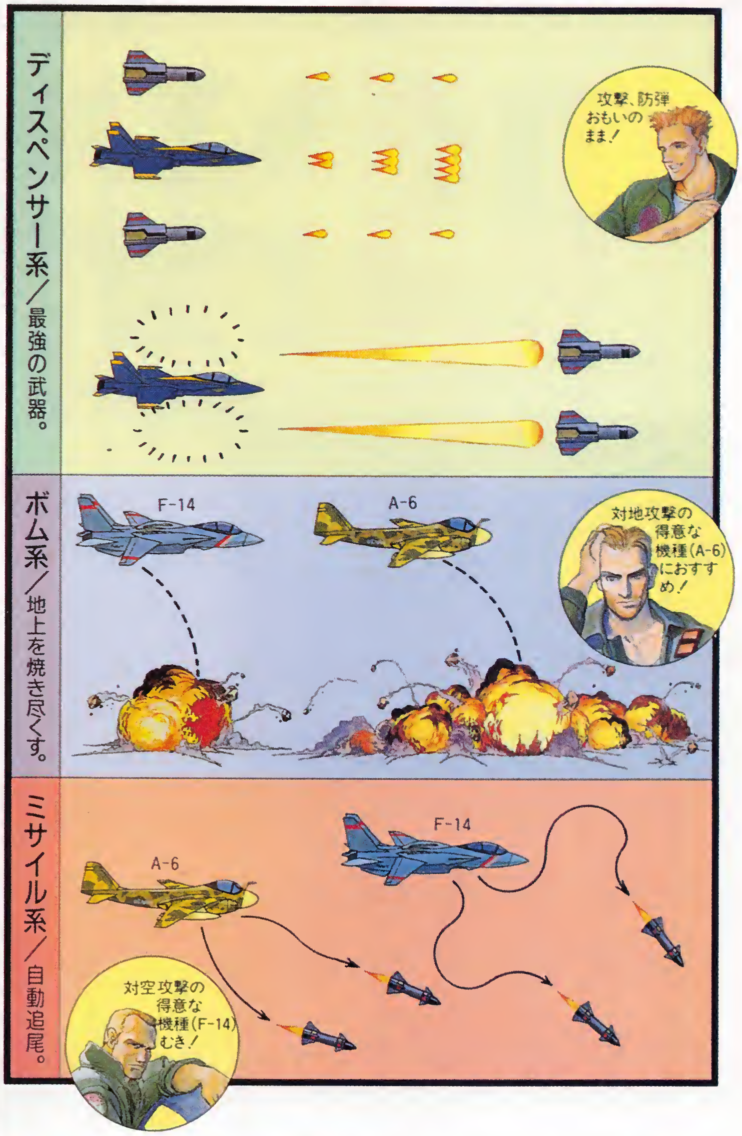
えへへ、ホテルなのだ。車に得点があれば熱いのに（ウソ）。

スペシャルウェポン

臨機応変に使い分けろ!

敵を倒した賞金で強力なスペシャルウェポンを装備することができます。

それぞれ、ディスペンサー系、ボム系、ミサイル系にわかれていますので、ミッションに応じて効果的な武器を選択してください。ボム系、ミサイル系はBボタンで発射、ディスペンサー系はBボタンを1回押すと自機の上下にセットされ、規定弾数攻撃できます。もう1回Bボタンを押すことによってディスペンサー自体を発射することができます。



《各ミッション》

STAGE・1 制空権奪取 (東京上空)

ラブーにより占領されたJ国の首都奪回にあたって、最も重要とされる制空権の奪取が目的だ!

ボス:ブラックジャック

ソビエト製の最新鋭爆撃機。J国侵略の先鋒として使用される。

最新鋭とはいえしょせん爆撃機、U.S.ネイビーの敵ではない。J国首都を爆撃後、離脱途中にカールビンソンを飛び去った彼らに捕捉されてしまう。





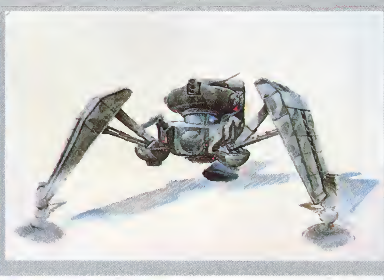
STAGE・2 首都奪回作戦 (東京ビル街)

敵占領部隊を破壊し、J国首都を奪回するのが目的だ。敵地上部隊との戦闘がメインである。

ボス:ムラチョフ

三脚歩行の移動要塞。都市制圧用にラブーが独自に開発した兵器。その巨大な脚で建物や道路を耕すがごとく進んでいく様は現用兵器では太刀打ちできないように見える。狙いをつける際にあらわれる照準装置が唯一の弱点である。





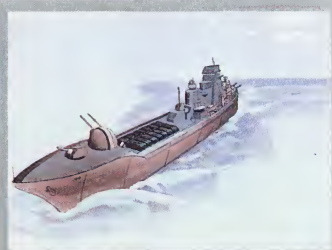
STAGE・3 敵上陸部隊壊滅作戦 (北海道)

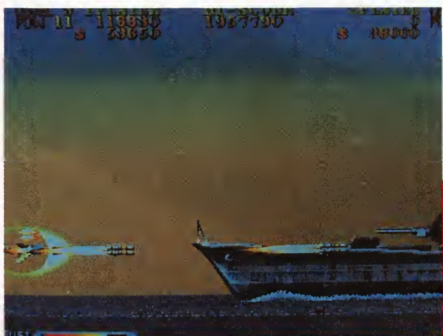
J国首都を再占領するために、J国最北部から上陸を開始した、敵増援部隊を壊滅するのが目的だ。

ボス:キーロフ

J国上陸部隊と護衛する任に当たっているミサイル巡洋艦。ミサイルランチャーのほかに新型ヘリコプター、ヘリックスを搭載している。







ライン合わせはこのゲームの基本みたいなもの。

STAGE・4

造船所爆破作戦

（ソ連ウラジオストク）





いよいよラブーに対し、本格的な攻撃を開始する。敵兵器工場において、建造中の最新大型空母の破壊がこのラウンドの目的だ。

ボス：トビシリ

ソビエト製の最新鋭空母と同型の大型空母。ラブーの秘密ドックで建造中のところを攻撃される。新型の垂直離着陸機、Yak-41を搭載している。

（攻略は10ページから）

《プレイヤー紹介》

プレイヤーはアメリカ海軍エリートパイロットの3人。

プレイヤー・1

ドッグファイトはピカイチ！



氏名：RICK FORD（リック フォード）
出身：ニューヨーク州
搭乗機：F-14トムキャット
略歴：トップガンを首席で卒業。軍歴が浅く、能力は未知数的存在だが空中戦のテクニックはずば抜けている。

プレイヤー・2

空中地上のマルチプレイヤー!!



氏名：JAMES ROY（ジェームス ロイ）
出身：ルイジアナ州
搭乗機：F/A-18ホーネット
略歴：アメリカ海軍アクロバットチーム"ブルーエンジェルス"のメンバー。F/A-18を操り、空中戦、地上戦の二役をこなす。

プレイヤー・3

地上攻撃なら右に出る者はいない



氏名：MARK OLSON（マーク オルソン）
出身：ミシガン州
搭乗機：A-6Eイントルーダー
略歴：元アメリカ海兵戦闘攻撃飛行隊隊長。精密爆撃のプロで、地上攻撃を得意とする。

司令官

「俺がルールブックだ!!」



氏名：BRIAN NIELSON（ブライアンニールソン）
略歴：原子力空母カールビンソンの艦長。ステージごとに作戦説明をする。



牛さん。撃つと回転するというおちゃめな奴。今晩はスキヤキだな。



一発も喰らってないのにボスでピピーというのは…光陰矢のごとし。



実はとてもキレイな背景、うーむ、絶景かな。



ステルス。編集部のからっきいいわく、B-2というそうな。



奥から手前へくるミサイル。当然、奥の時は当たらない。



画面左下のタンクは撃つと爆発するぞ。



このような爆発は触れるとダメージを受ける。



SPINAL BREAKERS
スパイナルブレーカーズTM
対、人造生命体。
ヒルドロイド
PUSH START BUTTON
575
"I SAW WHAT'S GOING ON FROM THE COMPUTER.
あなた、状況はコンピュータで見たわ。
2人同時プレイ！
地軸変動で現れた過去の世界の人間や動物に、
次々と寄生し始めた人造生命体————ヒルドロイド。
ワッフル大佐は、地球の歴史が
大きく変わってしまうことを察し、
ただ一人地球へ————。
そして、ヒルドロイドとの戦いが
始まった。
近日発売！
3種類のエンディングが君を待っている。
SMC-777
高額買いとります。
SYSTEM V
ビデオシステム株式会社
本　　社 京都市左京区下鴨松ノ木町35-1
〒606 TEL 075-723-0358(代) FAX 075-723-0368
東京営業所 東京都港区芝5-11-2 橋本ビル2F
〒108 TEL 03-452-5677 FAX 03-452-5520

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

GAMEST

1 No.53 January 1991



CPシステム第12弾　超リアルシューティング

U.S.ネイビー

10の作戦をクリアし、ラブーを壊滅（かいめつ）せよ!

文：1年ぶりに復活の
グラッチェむぎ太郎
マップ：ずる　図：ミック

今月は5面まで攻略

まず、パワーアップカプセルについて。

3色（種類）ありますが、特別な理由のない限り、緑のラパイドガンを取るようにします。自機によって少し差がありますが、赤のワイドショットは取らないほうが無難でしょう。青のプレンジョンガンは対ボスに使えます（特に戦艦系のボス）。

3種類ある自機は好みで自分に合った機体を使ってください。初心者は3番目のA-6がいいと思います。

買いものについては、このゲームでは時間でエネルギーが減ってしまうので、ライフゲージを買うよりは、シールドのほうが断然有利です。3面以降慣れないうちは毎面シールドを買って行こう。

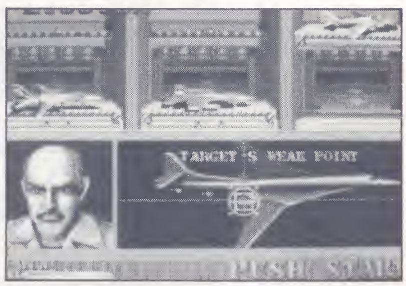
燃料タンクは、なるべく左のほうで取るようにすれば少しは長持ちしてくれます。

STAGE 1

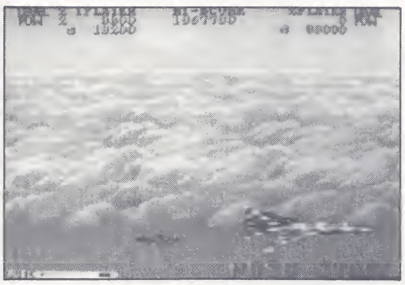
最初は例によってザコが来ます。初めのほうで2回パワーアップを持った編隊が来るので両方とも緑を取る。

次に中型機が上、下、上…と順番に来るので、あらかじめ待っていて攻撃します。あとは後方からザコ×2。上、下からザコ×2編隊の後、エネルギーカプセルを持っている赤編隊。エネルギーがない時以外は、なるべく後方で取るようにします。

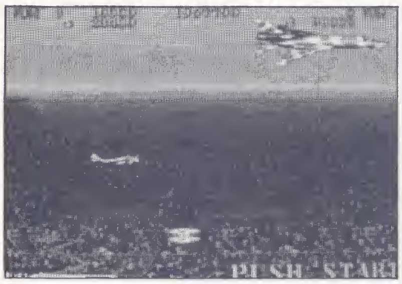
このすぐ後で上から中型機が来るので衝突に注意すること。その次に下から中型機×1、あとは上下からザコが来て最後に正面の編隊がエネルギータンクを出す。



「ここを狙う」。ん?どっかで…!?



あらかじめ、場所を覚えて先回りする。先手必勝。



敵を倒してから取っても遅くはない。

1面ボス　ここら辺は楽勝!

ボスは真後ろにつくと黄色の弾を出してくるので軸をずらしながらエンジンに攻撃します。なお、部品は両翼、尾翼が壊せます。



余裕のある人は部品を壊すとボロボロに…。

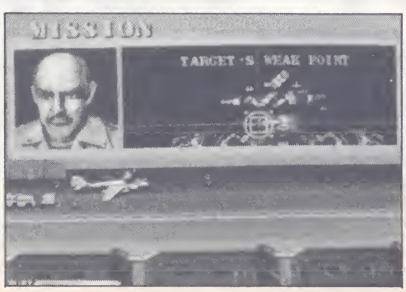


こうなるわけだ。迷わず成仏せいよ。

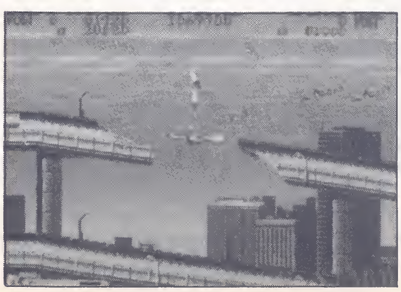
STAGE 2

道路の車は破壊できます。別れ道（高速道路）は初めは下へ行って戦車が弾を出す前に倒してしまいます。

次は上へ行ってホーミングミサイルを撃ってくるランチャーを倒して、下の戦車の弾

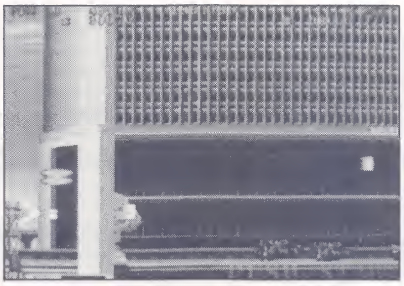


一応弱点はここだけど、もうちょっと上を撃っても可能。



この高速道路を抜けるときは判定が大きいので注意。

を誘導してから、下へ回り込みます。
次も下の戦車を壊してから上へ行き、高速道路の敵を先手で倒していけば攻撃を受ける前に始末できます。
ここを過ぎると、大型ヘリコプターラッシュ地帯ですが、ここは、ヘリの先に張りついてしまえば、楽勝地帯です。
大型ヘリは合計4機出現します（通常時）。
少しななめにスクロールする所は、エネルギーカプセルが出ますが、この直後に、左上からザコが来るので、こいつの弾に気をつけること。
つぎは駅の中へ入りますが



このくらい引きつけてから取るといい。

ここで気をつけなくてはならないのが後方から来るヘリ。
一度前へ誘導してから、後ろへ回り込んで倒します。
出口の後で、上からキリモミ戦闘機が降ってきます。
彼らに弾を撃たれる前に倒すこと。
ここを過ぎると、つぎはビルをショットで撃ち抜きながら進む所へ来ます。
ビルを撃っている最中に、フラフラと後ろからもヘリがくるので、先ほどと同様のパターンで回り込みつつ進みます。

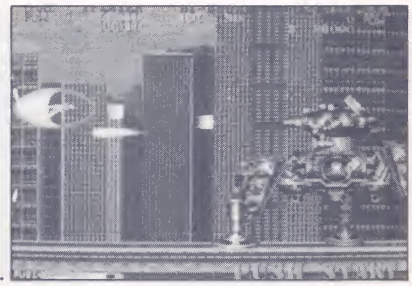


一度回り込む。

ビルを抜けたら例の、フラフラヘリが今度は前から来るので、あまり画面前方へは行かないように、下がりつつ撃ちます。
その後で2機、バラまき弾を撃ってくる。ここも、画面前方にいると危ないから下がって待つこと。
この直後に後ろからフラフラヘリが4機来る。ここは2機ずつ回り込めば安全だ。
最後には、エネルギーカプセルが出て、ボスの登場。

ちょっと強いぞ！ 2面ボス

黄色いホーミングと主砲の混合攻撃。ホーミングは撃ち壊すことができるのでいいのだが、問題は主砲のほう。
まず、主砲の撃つタイミングを覚えて、来る瞬間、主砲をまっすぐに撃たせて、レバーをちょん、と上か下へ入ればいい。もちろん、この間も、ホーミングは撃ってくるから、まん中あたりに来たのだけを壊して、あまり大きな動きでは避けないように。
とにかく、無理しないで守りを優先して戦うこと。



正面に主砲を撃たせて、ホーミングは前に出て避けても可。

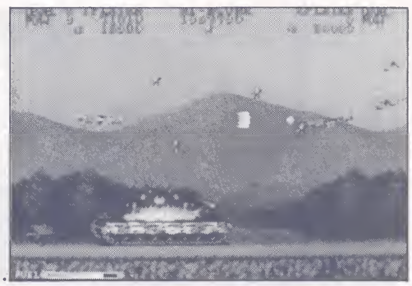




こいつはラパイドガン（F-14、A-6）が、いい。

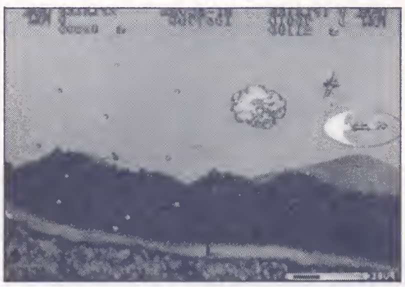
ここは慣れないうちはシールドを買っておこう。スペシャルウェポンは必要ない（さらにいうならエネルギータンクもいらない。はっきりいってこいつはこのゲームに一切必要ない）。

スタート後は道路に車があるが、こんなものを撃ちに行ってザコに逃げられた、なんてことのないようにしよう。
相変わらず武器はラパイドガンのまま。
さて最初に面くらうのが中型戦車でしょう。こいつは、



この機雷は壊しても点にならない。本体も壊せるぞ。

ラインを合わせて、バラまき弾と主砲の間に入って攻撃します。倒した瞬間、上へ向かって浮遊機雷をバラまくので、倒してから覚えておいてください。さらに、この機雷は壊せるので、無理して間を抜けようなんてことはしなくても



少し後ろで余裕を持っておこう。

スペシャルウェポン値段表

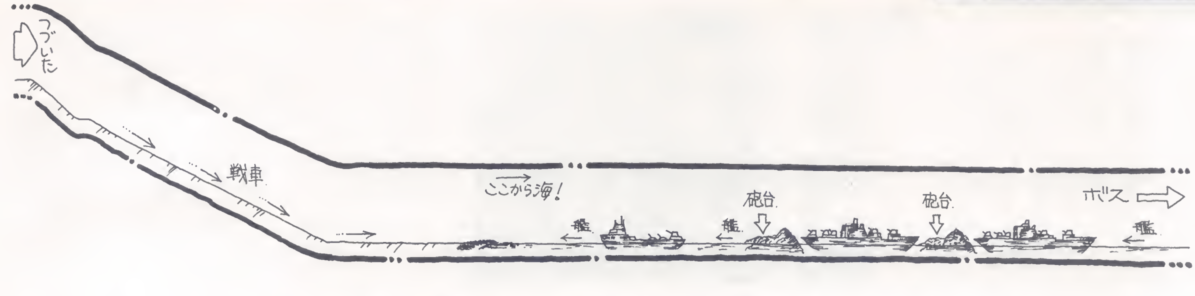
各面別の値段を書いておきます。一応今回は5面までですが、来月号で、残りの分を載せますので、攻略の役に立ててください。
このうち、アドバイスするとしたら、スペシャルウェポンの安い物を買うなら、高い物を買うようにする、ということです。
ここだけの話（実はそうでもないという…）、このゲームのスペシャルウェポンは、すごい使えない（もちろん例外はあります）ので、最初のうちは、2面以降、スーパーシールドのみ買うようにします。タンクは買わなくていいのか、と思われるでしょうが、考えてみてください。
このゲームでは、時間でエネルギーが減っていくわけですから、極端な話、せっかく買ってもボスと会ったとき、それまで一発も喰らってなくてもピーピー状態である可能性があるわけです。
それなら、絶対に一定回数分は確実に防いでくれるシールドを買うべきです。
ちなみに値段に関係なく、シールドは3回、スーパーシールドは5回まで敵の弾を吸収してくれる。さらに当たり判定が結構小さいのも利点。
それに、タンクも買って、シールドも買ってでは、後々お金が足りなくなってしまいます。ハイスコアを狙うなら、簡単な面から減らして（買わないように）いくといいでしょう。そうすると、一番つらいのが10面かな…。

種類／ラウンド	スペシャルウェポン1（安）	スペシャルウェポン1（高）	TANK1	TANK2	SHIELD	SUPER SHIELD
1R.	$10000	$15000	$15000	$20000	$20000	$30000
2R	$10000	$15000	$15000	$20000	$20000	$30000
3R	$15000	$20000	$20000	$25000	$25000	$35000
4R	$20000	$25000	$25000	$30000	$30000	$40000
5R	$25000	$30000	$30000	$35000	$35000	$45000

※プレイヤーによって変化することはありません！

〜余談〜

全滅ボーナスは、基本的に倒して点になる（金になる）敵だけで、倒しても点にならないものはボーナスの条件に入りません。よくみてみましょう。





いい。

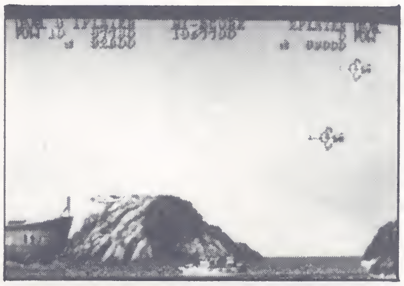
次は木の中に隠れた戦車がライバル。気をつけないと倒しに下降した瞬間に弾を撃たれることがよくある。

次からはバラまき編隊が6機くらい出てくる。

この後の丘の切れ目（下り坂になってる所）にホルスタインが出る。

下り坂の戦車は初めは無視して、前方と後方のヘリを（後方のが強い）超よけして（というほどでもないが）、道が平らになってから先ほどの戦車を倒しに行きます。

ここから海になって水上艇が来る。ここはこいつを最優先で始末すること。



下の高速艇（見えます?）を最優先で倒す。

護衛艦は一回ずつ弾を撃たせてから攻撃しに行くと楽に倒せます。この辺は上からキリモミ戦闘機がたくさんでる。

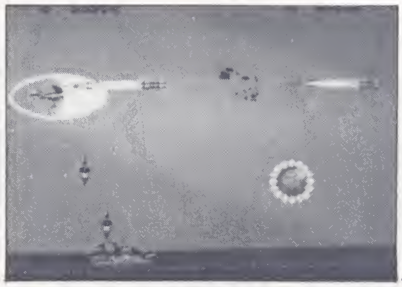
この後の護衛艦もさっきのと全く一緒の方法でOK。

さて、3隻目の護衛艦で武器チェンジがありますが、ボスに勝つ自信のない人は青のプレンジョンガンを取ります。

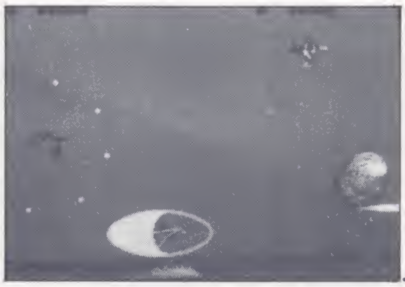
その後の海で高速船が4隻、そのうち2隻目は後方からくるので少し上のほうを飛びつつ回り込んで倒します。



ここでラパイドガンをプレンジョンガンに変えること。



少し高めに飛ばないと喰らってしまうぞ。



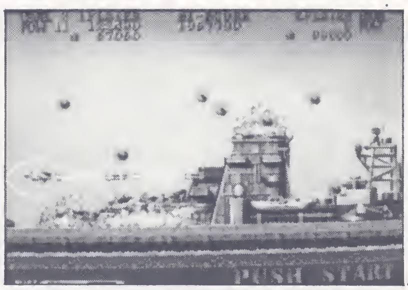
ボス前の最後の1機。前の2機を倒したらすぐ前へ。

最後の高速船を倒すと同時にバラまき機が後ろから出現するので、前へ出て避けるようにする。

エリ8を思い出せ！ 3面ボス



自機の真上に主砲の弾。こうなればただの鉄クズ！



ボス昇天間近…。

ボスの砲台は、エリア88で使ったライン合わせを使って砲台をつぶします。

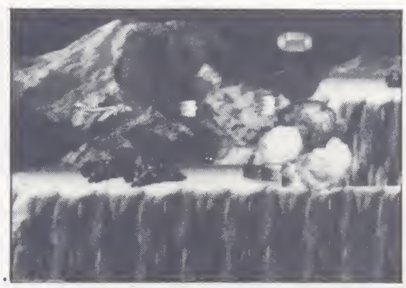
艦橋は、プレンジョンガンなら反転なしで倒せます。

かせぐなら反転するまでがんばってね。

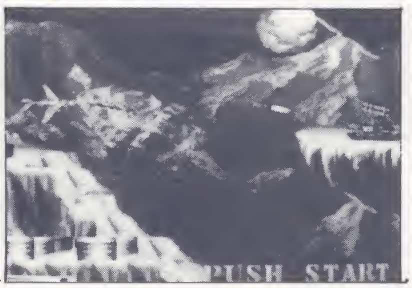
STAGE 4

初めのほうは今まで通りでいいが、キリモミしながら突っこんでくる戦闘機がいるので、なるべく画面後方にいるようにしよう。

ななめにスクロールする所は、タンクの誘爆に注意してください。



この爆発に触れてはだめ。

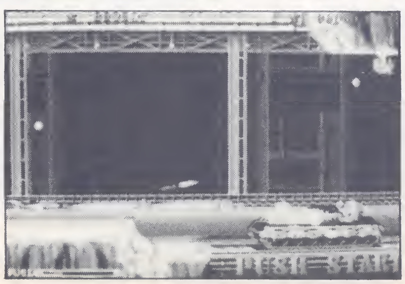


方向転換直後が狙い目!!

下り（右ななめ下にスクロールする所）では、画面上で待機し、敵が反転した直後に倒すようにするといい。

工場内に入ったら、中型戦車のいる所は、すぐ下へ行くと、ちょうど誘爆に巻き込まれるので、少し待ってから下へ行くようにしよう。

この次の武器チェンジでプレンジョンガンに変えます。



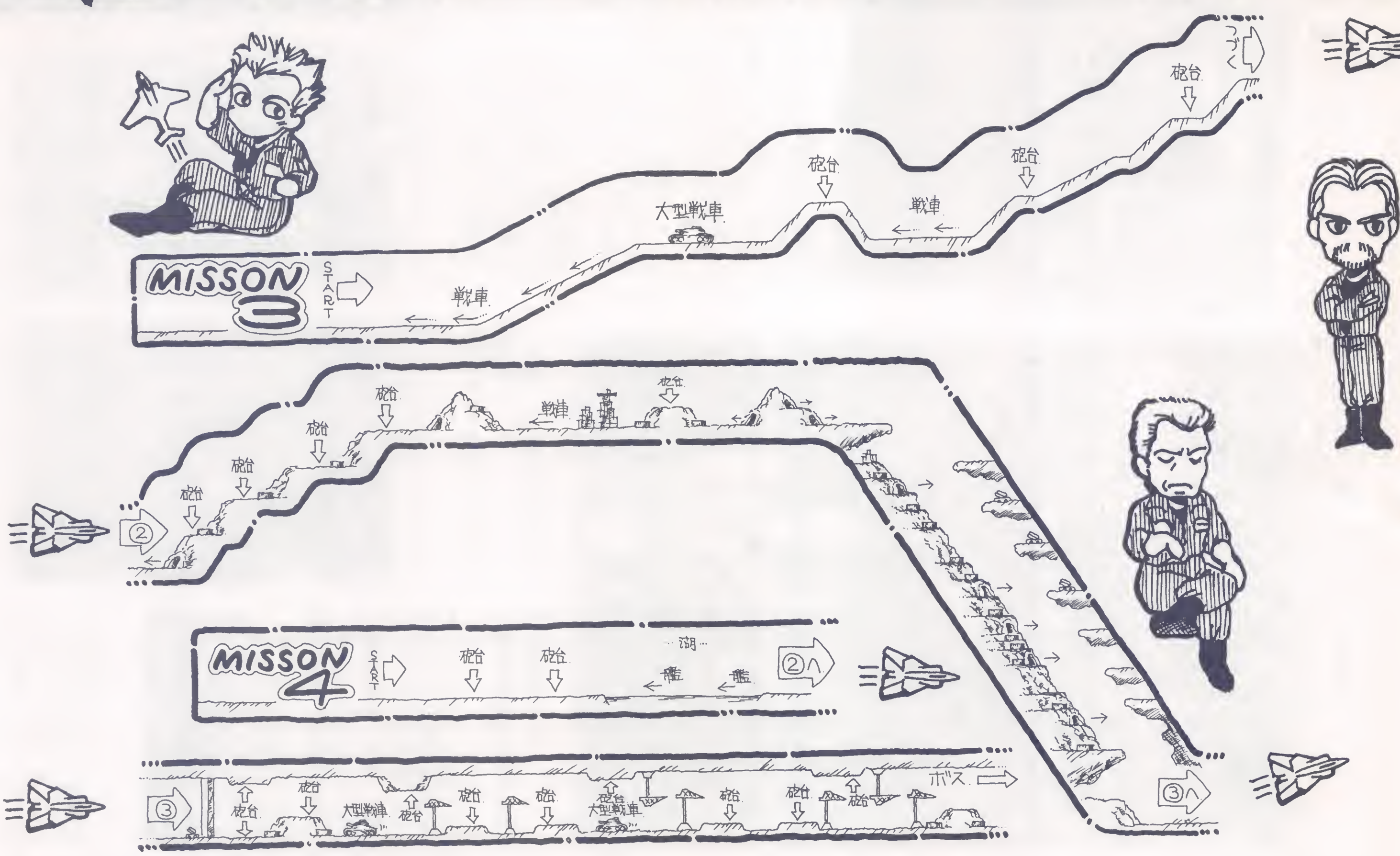
あらかじめライン合わせで。



ここでプレンジョンガンに。

実は3面と一緒！ 4面ボス

ボスは3面と同様にやりま



す。先ほど、プレンジョンガンを取った理由はここにあります。

しかし、かせぐというなら話は別で、ラパイドガンのままで構いません。でも3面の時とちがい、天井が低いから弱点からハネ返ってくる破片には十分気をつけてください。

STAGE 5

4面で取ったプレンジョンガンを、初めの赤編隊でラパイドガンに直しておいてください。

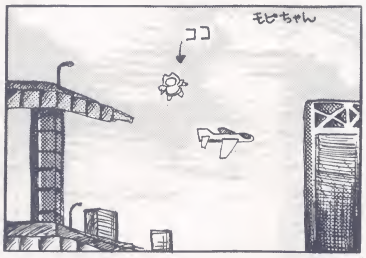
次の赤編隊で、エネルギーカプセルが出た直後にステルスが左上から出てきますが、このときに、弾を1回、5WAYで撃ってきます。

これをよけたら、真後ろへ入り込み、撃ち込みます。

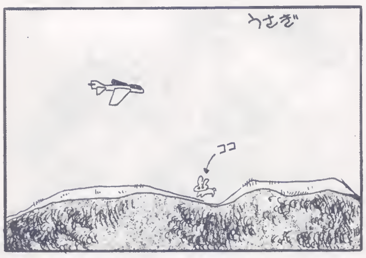
隠れキャラについて

●2R モビちゃん

「ねえねえ、あそこの高速道路のくぼみ、あやしいねえ」「行ってみたら?」「あ、出た…」と、いかにもって所にあります。



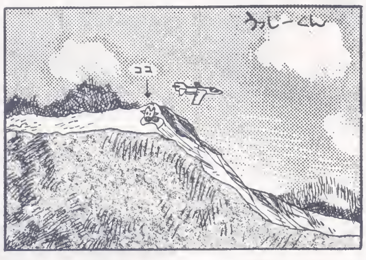
●3R うさぎ



みんな牛のウッシーくんに気を取られて実はマイナーなキャラ。ウッシーくんの手前の、へこみがあやしいが…。

●3R ウッシーくん

普通にやってりゃ出るんですよね。取ると1万点なのだ。

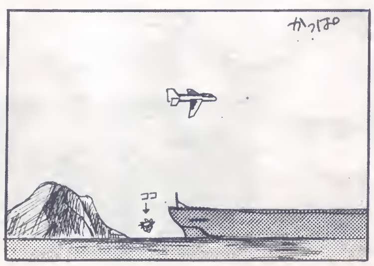


●3R ミルク

「え?ミルク?そんなの出ないよ!」と言ってる方いるでしょうね。たしか、ウッシーくんって撃つと回転しますよね。じゃあ、もっとクルクル回してみたら…!?

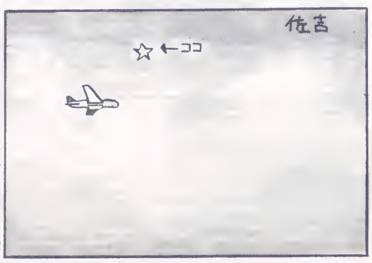
●3R かつぱ

かっぱっていう動物は物影が好きそうで、岩と戦艦の間によく現れるらしいよ…。

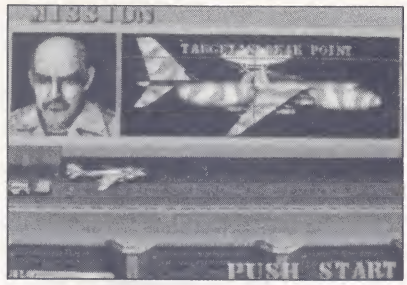


●5R 佐吉

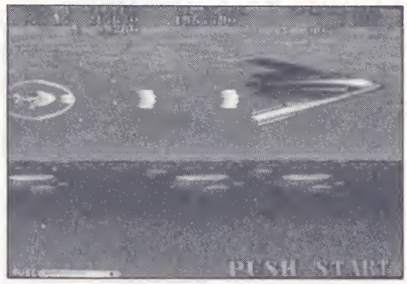
これは意外な…。5面が始まった瞬間に上のほう行ってみるといいのではないかな。



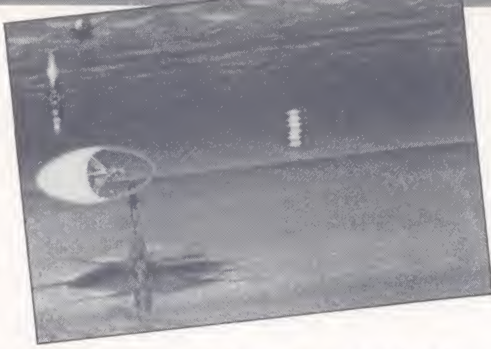
…というわけで、例によって5面まで、ヒントっぽく書いてきましたが(実はズバリ書いてるって話もある)、つづきはまた来月号で。



別に本体を撃ってもダメージを与えられる。



このすき間をフッと下へよける。フッとね。



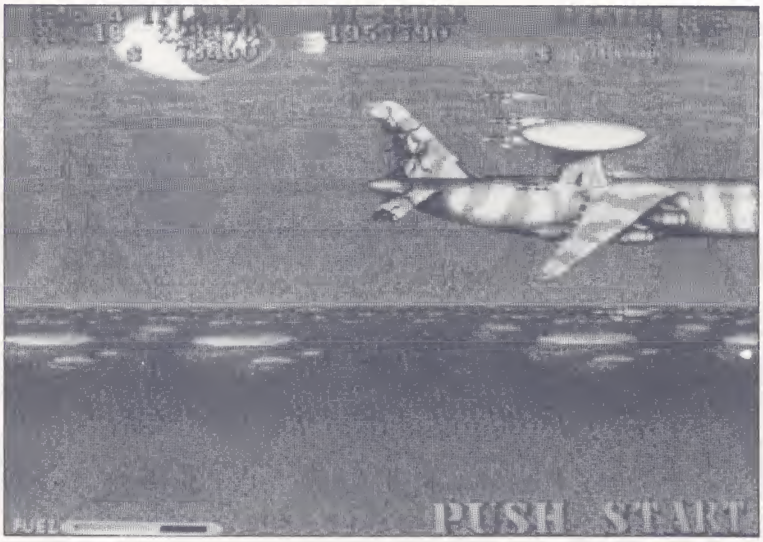
こちら側へ来たときに、判定が生じる。

そのとき、弾を、「雷電」の2面ボスのバラまき弾と逆（要するに内側→外側）へ撃ってくる。向こうの弾が着弾するようなら、ななめ右下へスッと抜けます。次も今度は左下からステルスが来るので同様にして倒します。

ななめスクロールが終わるころ、画面の奥から、手前へ弾を撃ってきます。これは、当然、奥にいるときは判定がなく、こちら側へ来たときに破壊します。とにかく、よく見ること。

次はF-117が数機出現。大きめの弾を撃ってきて、それが5WAYに分裂します。

後はさっきのステルスと交代に来ます。



ボスの弾を誘導して引いている所。「こんな奴が攻撃してくるかぁ?」（古葉君：談）

5面ボス
誘導すればただのザコ

ボスは哨戒機風大型戦闘機。機雷をバラまいて、その直後にミサイルを撃ってきます。

途中で、タイミングがずれて機雷の直後にミサイルがくることがありますが、このときは前へ出て機雷を誘導してすぐ下がれば、避けられます。

来月は続きの6面から最終面まで攻略します。

中古基板激安販売!!

値段を完全攻略だ!

●あの懐かしのゲームから最新ゲームまで

在庫豊富…¥1,000より

あなたのお部屋がゲーセンに!
コントロールBOX
◎SVG-8(ハッピー商会製品)
¥34,800

麻雀　アクション　シューティング……



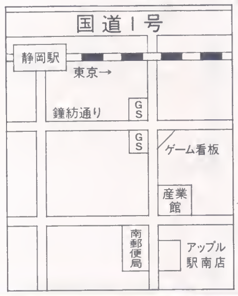
通信販売をご利用下さい。

資料御希望の方は62円切手2枚同封の上アップルGM係まで送って下さい。

アップル

TEL 054—287—5267
FAX 054—287—5297
〒422 静岡市豊田1-1-43

※現金送金は、〒420 静岡市東千代田1-7-8 (有)ママトップGM係宛
※銀行振込は、清水銀行大岩支店普通No.7007427(有)ママトップ宛



ゲームコーナーもよろしくね
体感・メダル・麻雀…すごい!

静岡流通通り店
静岡駅南店・清水店
営業時間は全店共通
AM9時～PM12時

年中無休

定休日　水曜日
日曜日休みの場合があります。

とにかくTELだ

「在庫・値段は常に変動していますので、TELにてご確認ください」

電話受付 AM11時～PM8時(平日)
AM11時～PM7時(日祝)

〈カプコンPCB〉
チキチキボーイズ ……… ¥100.000
1941 ……… ¥100.000
エリア88 ……… ¥100.000
カプコンワールド(パネルなし) ¥15.000
F－1ドリーム ……… ¥10.000
1943 ……… ¥10.000
戦場の狼 ……… ¥5.000
アレスの翼 ……… ¥5.000
ラッシュ&クラッシュ ……… ¥5.000

〈データイーストPCB〉
ダークシール ……… ¥55.000
ロボコップ ……… ¥30.000
ファイティングファンタジー ¥25.000
ファイティングサブボード ……… ¥8.000
強行突破 ……… ¥5.000
ダーウィン4078 ……… ¥5.000
コンペティションゴルフ ……… ¥3.000
SRD ……… ¥8.000

〈アイレムPCB〉
大工の源さん ……… ¥80.000
R－タイプII ……… ¥40.000
Xマルチプライ ……… ¥40.000
ドラゴンブリード ……… ¥40.000
ドラゴンROM ……… ¥8.000
ビジランテ ……… ¥8.000
ムーンパトロール ……… ¥1.000
四川省 ……… ¥15.000

〈ジャレコPCB〉
ロッドランド ……… ¥45.000
天聖龍 ……… ¥30.000
実力プロ野球 ……… ¥30.000
P－47 ……… ¥30.000
ゲートイン ……… ¥3.000
エクセリオン ……… ¥3.000

〈日物PCB〉
テラクレスタ ……… ¥5.000
ギャリバン ……… ¥5.000

〈SNKPCB〉
バトルフィールド(パネルなし) … ¥5.000
ASO ……… ¥8.000
アテナ ……… ¥5.000

〈コナミPCB〉
TMNT ……… ¥110.000
グラディウスIII ……… ¥55.000
クォース ……… ¥25.000
A－JAX ……… ¥35.000
サンダークロス ……… ¥37.000
グラディウス(電源なし) ……… ¥13.000
ハイパースポーツスペシャル ……… ¥5.000
マンハッタン24分署 ……… ¥5.000
Mr. 五右衛門 ……… ¥5.000
ダブルドリブル ……… ¥5.000
ロードファイター ……… ¥5.000
ハイパーオリンピック ……… ¥3.000

〈ナムコPCB〉
マーベルランド ……… ¥105.000
球界道中記 ……… ¥95.000
バーニングフォース ……… ¥95.000
ファイネストアワー ……… ¥55.000
ワールドスタジアム ……… ¥55.000
ワールドスタジアムROM ¥5.000
ワールドスタジアム'89 … ¥55.000
ワールドスタジアムROM ¥7.000
ワースタ→89改造ROM ……… ¥3.000
爆突機銃艇ROM ……… ¥5.000
マッピー ……… ¥5.000
ギャラガ ……… ¥5.000

〈セガPCB〉
ムーンウォーカー ……… ¥80.000

〈セガPCB〉
エイリアンストーム ……… ¥60.000
ブロクシード ……… ¥45.000
ブロクシードROM ……… ¥10.000
MVP ……… ¥75.000
ボナンザブラザーズ ……… ¥60.000
クラックダウン ……… ¥50.000
モンスターランド ……… ¥10.000
パーフェクトビリヤード ……… ¥5.000
フリーキック(基板のみ) … ¥1.000

〈タイトーPCB〉
カダッシュ ……… ¥63.000
大旋風 ……… ¥30.000
バブルボブル ……… ¥32.000
フリップル ……… ¥10.000
地獄めぐり ……… ¥22.000
インセクターX ……… ¥28.000
ワードナの森 ……… ¥10.000
中華大仙 ……… ¥8.000
タイガーヘリ ……… ¥5.000
ナックルジョー ……… ¥7.000
アルカノイド ……… ¥5.000

〈テクモPCB〉
リードアングル ……… ¥20.000
スターフォース ……… ¥8.000
ティードオフ(パネルなし) … ¥3.000
ボンジャック ……… ¥5.000
ラブリーカード(パネルなし) ¥2.000

〈テクノスPCB〉
コンバットライブス ……… ¥65.000
ダブルドラゴン ……… ¥22.000
ザインドスリーナ ……… ¥8.000
熱血高校ドッジボール部 ……… ¥5.000
エキサイティングアワー … ¥5.000
ザ・ビッグプロレス ……… ¥3.000

〈その他PCB〉
アウトゾーン ……… ¥85.000
エア・バスター ……… ¥55.000
ムスタング ……… ¥50.000
ロボキッド ……… ¥10.000
ネクストスペース ……… ¥10.000
究極のオセロ ……… ¥15.000
マーカム ……… ¥3.000
スーパークラウンズゴルフ(P付) ¥5.000
スーパースティングレイ ……… ¥5.000
ウイッツ ……… ¥5.000
ポンポコ ……… ¥5.000
プログレス ……… ¥3.000
任天堂VS基板 ……… ¥5.000

ROMキット

〈ジャレコ〉
P－47 ……… ¥5.000
天聖龍 ……… ¥7.000
ロードオブキング ……… ¥10.000
ロッドランド ……… ¥12.000
実力プロ野球 ……… ¥7.000

〈セガ〉
スクランブルスピリッツ ……… ¥7.000
タフターフ ……… ¥8.000

〈タイトー〉
ファイナルブロー ……… ¥12.000
ドンドコドン ……… ¥10.000
メガブラスト ……… ¥10.000
苦胃頭捕物帳 ……… ¥10.000

〈その他ROM〉
ワンダープラネット ……… ¥3.000
1943改 ……… ¥3.000
忍者ウォーリアーズ ……… ¥8.000
Rタイプ ……… ¥5.000

〈麻雀PCB〉
麻雀大予言 ……… ¥35.000
麻雀ファンクラブ ……… ¥25.000
麻雀夏物語 ……… ¥25.000
ギャルの告白 ……… ¥13.000
ギャルの開花 ……… ¥13.000
麻雀トリプルウォーズ ……… ¥15.000
キャンパスハンティング ……… ¥15.000
宇宙より愛をこめて ……… ¥15.000
麻雀遊技 ……… ¥25.000
麻雀フライデー ……… ¥10.000
アイドル麻雀放送局 ……… ¥10.000
ドラゴンパンチ ……… ¥20.000
花のももこ組 ……… ¥8.000
Gメン89 ……… ¥5.000
麻雀シスターズ ……… ¥3.000
麻雀ピープショー ……… ¥7.000
リアル麻雀 ……… ¥1.000
華弥生 ……… ¥3.000
華菖蒲 ……… ¥5.000
祇園花 ……… ¥8.000
麻雀放浪記外伝 ……… ¥3.000
麻雀放浪記外伝(青春編) ……… ¥3.000
ナイトギャル ……… ¥1.000
セカンドラブ ……… ¥3.000
シティラブ ……… ¥3.000
クリスタルギャル ……… ¥2.000
がんばれ珍さん ……… ¥2.000
お雀子ハイスクール ……… ¥3.000
ドンデン麻雀 ……… ¥5.000
課外授業 ……… ¥5.000
ザ・麻雀 ……… ¥3.000
スキャンダル麻雀 ……… ¥5.000
麻雀殺人事件 ……… ¥5.000

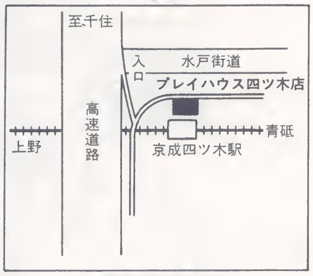
今



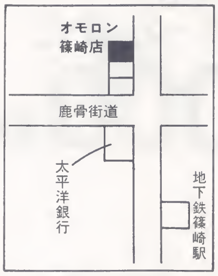
メクマくんちのゲームセンター でまっていまーす。たのしいよ!!

●アルバイト募集!!
●時間AM10:00~PM12:00
●時給等は応相談
ユニホーム支給
●仕事内容ホール係相談に応じます
●交通費支給

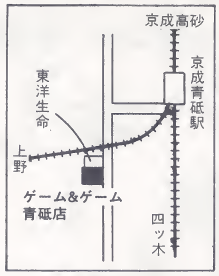
ゲーム　メダル　エレメカ



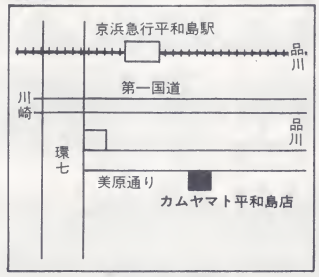
☎03(694)9561



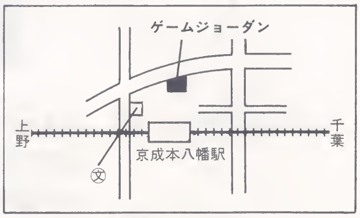
☎03(679)7245



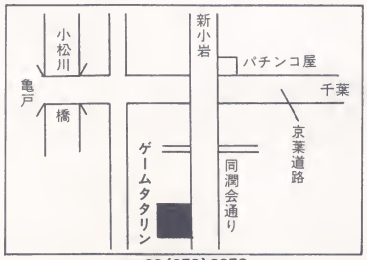
☎03(694)7739



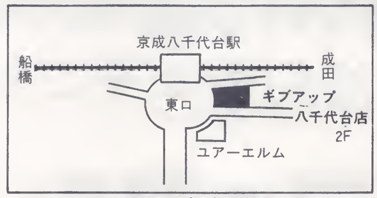
☎03(763)9658



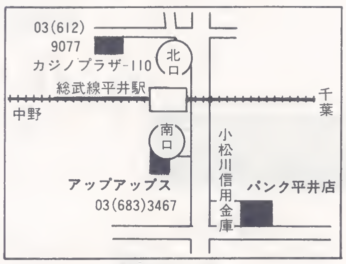
☎0473(21)1626



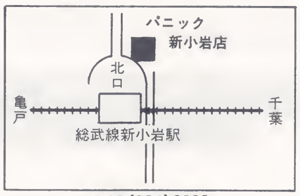
☎03(653)3250



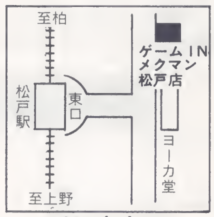
☎0474(84)9988



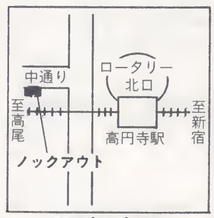
☎03(638)0826



☎03(694)0900



☎0473(61)3131



☎03(223)0871

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

●営業時間はAM10：00～PM７：00までで——す。よろしくね！

グラディウスIII	¥75,000	ギャルの告白	¥30,000	ナイトギャル	¥15,000
大旋風	¥38,000	ワンダーボーイ	¥20,000	セカンドラブ	¥15,000
ザ・ハスラー	¥8,000	ライフフォース	¥27,000	台湾マージャン	¥10,000
四川省	¥18,000	USクラシック	¥35,000	1941	¥100,000
クラウンズゴルフ	¥25,000	火激	¥15,000	華の舞	¥20,000
ギガスP付	¥8,000	タンク	¥10,000	ドンキーコング	¥8,000
ダブルドラゴン	¥25,000	ダッシュ野郎	¥20,000	ザ麻雀	¥3,000
ニュージランドストーリ	¥25,000	バルガス	¥8,000	ロンII	¥3,000
熱血高校ドッヂボール部	¥12,000	エイリアンズ	¥65,000	麻雀教室	¥10,000
ワールドスタジアム'89	¥80,000	西遊降魔録	¥20,000	デンジャラスシード(ロム)	¥15,000
クラックス	¥20,000	エレベーターアクション	¥8,000	シティーラブ	¥10,000
エキサイティングアワー	¥15,000	アルカノイド(P付)	¥7,000	雀王	¥10,000
ゼビウス	¥8,000	中華大仙	¥15,000	ジャントツ	¥5,000
1942	¥12,000	テトリス	¥70,000	パーフェクトビリヤード	¥8,000
1943	¥15,000	カプコンワールド(P付)	¥30,000	パステルギャル	¥5,000
スラップファイト	¥18,000	ギャラガ88(ロム)	¥8,000	フェースオフ(ロム)	¥10,000
スターフォース	¥13,000	ダンクショット(ロムB)	¥10,000	マージャンシスターズ	¥8,000
マッドギア	¥25,000	カダッシュ	¥85,000	お雀子クラブ	¥8,000
奇々怪界	¥15,000	華弥生	¥15,000	将棋	¥10,000

オモロン
本社（株）メクマ
東京都江戸川区松江2-18-16
☎03(652)5296　FAX03(652)8474
振込先 太平洋銀行江戸川支店
当8260189024

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行
(1月号)

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	
希望する賞品の番号	

キリトリ線

ここに41円
切手をはって
ください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト何でも意見係 行

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　）年 ②中学（　）年 ③高校（　）年 ④大学（　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　）	

キリトリ線

ゲーメスト1月号何でも意見係

「ゲームセンターでの継続プレーをどう思うか？」

次の人が待っている。でもコンティニューしたい！
逆に待っているのにコンティニューされちゃったら？
どうするか？君の意見、体験談を待つ！

キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST◆1月号プレゼント◆

◆88ページのゲーメスト１月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入ください。

Ⓐ：ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番よかったコーナーは？

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

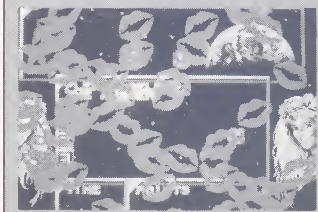
Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲームは？

Ⓕ：攻略してほしいゲームは？

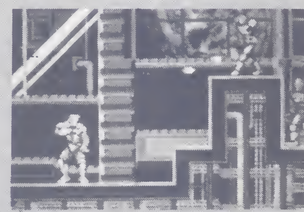
Ⓖ：あなたのご意見ご自由に！（P.N.　　　　　　　　　　）
アイランドへの投稿もどーぞ。

サプライズ・アタック

攻略：バイオ　マップ：ずる　イラスト：古葉



西暦2031年、国際テロ組織〝ブラック・ドーン〟の勢力は宇宙をも脅かしていた。月面基地を奪還すべくネイヴィーの特殊工作員ジョン・ライアンが単身派遣された。テロリスト、セキュリティ・システムを打ち破れ！



パターンを作れ

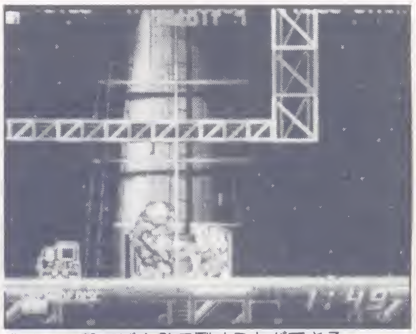
このゲームはパターン化アクションゲームである。ということはパターンを作って覚えてしまえば、とても楽に攻略することができるわけだ。

そこで私が作ったパターンを参考までに書いていこうと思う。

このゲームは無敵を使わないと面クリア時に1万点はいるのだが、安全を第1に考えて無敵を使ったパターンを書いているので、かせぎたい人は自分なりのパターンを考えるようにしてください。

CHAPTER 1

AREA 1　回る大地



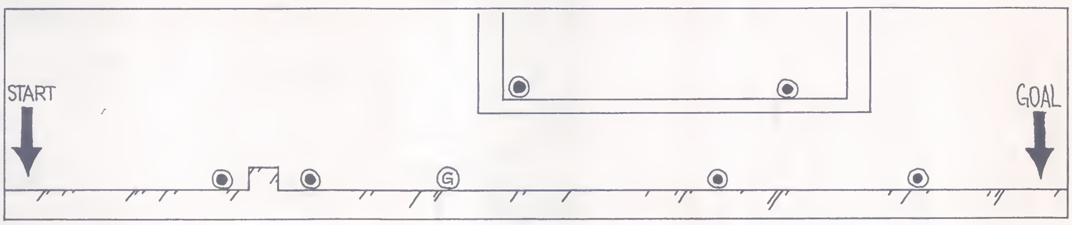
背後から撃てば1発で倒すことができる。

スタートすると前から4人敵が来るので倒す。

ジャンプ中は無敵なので、上に登る所は何も考えずにレバーを上にいれてジャンプしていい。しかしジャンプした後すぐにレバーを下に入れないと、赤い敵が撃って来る弾に当たってしまうので注意。

下に降りる時は、下にいるミサイルを撃つ敵の後ろ側から降りること。そうすると敵にガードされずに一発で倒すことができる。

白いナイフ兵は絶対に自分に近づけないこと、3キャラクター分くらい間があいていてもナイフで刺されてしまうので要注意。



ハイスコアを狙う人は、なるべく速くクリアできる方法を考えること。多分最後は10点単位の争いになるだろう。



10点単位の争い…空しいのかすごいのか…。

CHAPTER 2

AREA 1　赤い稲妻と呼ばれた男

始まってすぐに敵がつっ込んで来る。

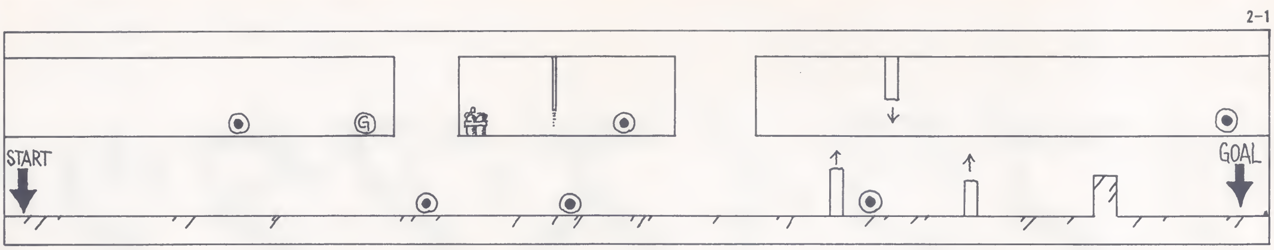
その後上にジャンプするが、CHAPTER1で書いたように、ジャンプした後すぐにしゃがむこと。

一番奥のSHOOTPOWER UPを取ったらすぐに下に降り、近づいて来る敵3人を速攻で倒す。

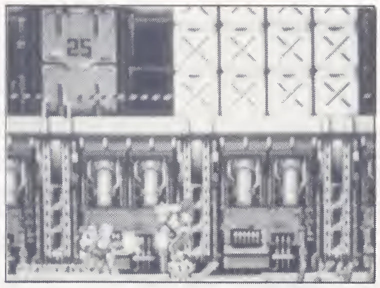
上に登る時は、画面の右端で、上にいるナイフ使いが左端にいった時に登り、左右に弾を撃って近づく敵を倒す。

その先には赤いセンサーがあるので消えたらすぐに通過する。ちなみにセンサーに触れると天井からマシンガンが出て撃たれる。

下に降りる時は、下にいる

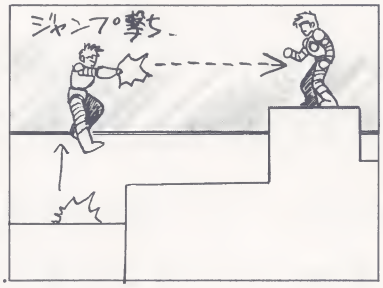


爆弾使いの目前で降り、爆弾使いと左端から来る敵を倒す。
少し進むとシャッターが出て来るので、シャッターを出す前に弾を2発撃ってスクロールさせると、シャッターの向こう側の敵を倒すことができる。



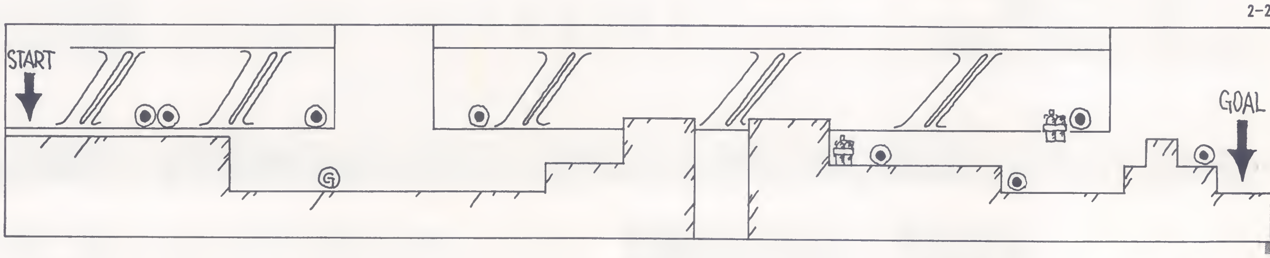
左右にまんべんなく弾を撃つ。

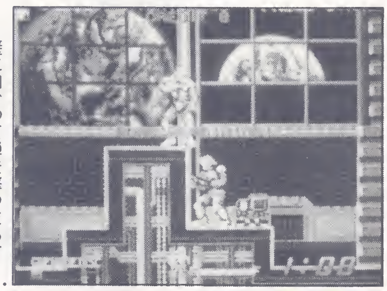
AREA 2



キャラクターゲームでよく使う技。

始まったらすぐに弾を撃つ。そうしないといきなり敵にやられる。もう1人倒した後、ガラスの向こう側へ行きミサイル男を倒す。そうしたら少しもどってガラスの手前側にジャンプする。そして近づいて来るナイフ男を倒す。
近づいて来る3人を倒したらジャンプして頂点で弾を撃ち、そのままスクロールさせて段差の上にいる爆弾男を倒す。その後すぐにガラスの向こう側から敵がジャンプして来るので注意。
ガラスの向こう側へ行ったら一度右端まで行き、少しもどって手前にジャンプする。





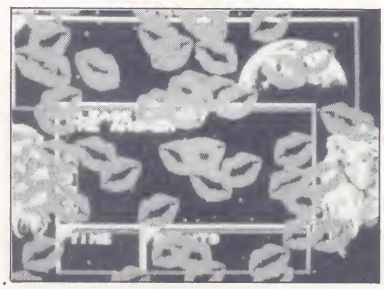
壁に向かって弾を撃ったらすぐにジャンプ。

段差になった頂点には爆弾男がいるので、ジャンプしながら弾を撃って倒す。
出口手前にいる敵は、左側の壁に向かって弾を撃ったらすぐにジャンプして飛び越して倒す。面倒くさかったら、手前にある無敵を取ってそのままクリアしてしまってもいい。

AREA 3

SPREAD LASER SYSTEM

始まったらすぐに上にジャンプして、腕が開いた直後とレーザーを撃つ直前に弾を当て、2回ダメージを与える。下に降り、しゃがんでレーザーを1回よける。その次に下にボスが来る時は腕を開くので、前に書いたようにして2回ダメージを与える。
すぐに上にジャンプして1回ダメージを与える。これでボスを倒せる。
ボスは、レーザー2回、反射レーザー2回の順に攻撃して来るのでよく覚えておくこと。
クイズは一問も間違えないと一万点のボーナスが入る。



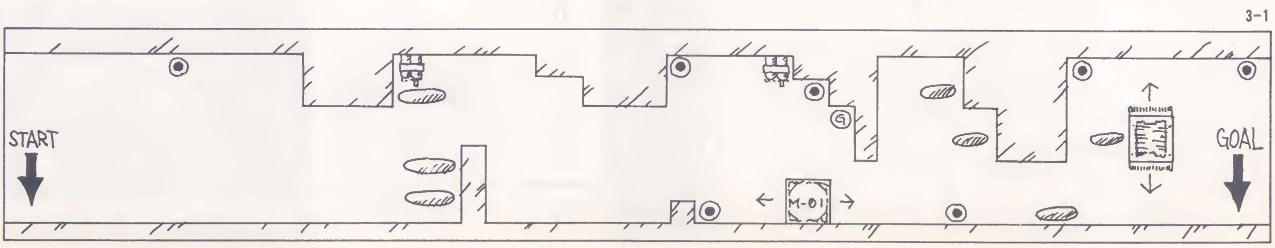
キッ、きつ、切つ、樹つ、キッスの嵐。

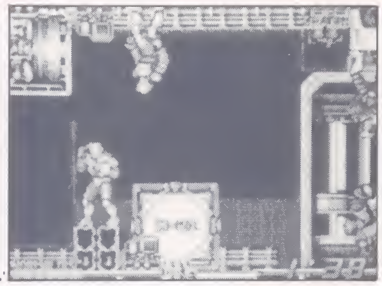
CHAPTER 3

AREA 1

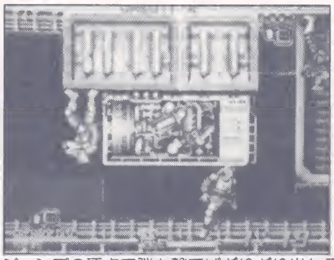
まだ見ぬシャトルの灯

この面では、レバーを上に入れてジャンプすると天井に立つことができる。慣れないうちはやりにくいかもしれない。
始まったらすぐに天井に立ち、近づく敵を3人倒す。
その後、2人敵を倒し先に進むと敵が体当たりでつっ込んで来るので注意する。
壁に3人敵が張り付いている所にある無敵は取ったほうがいい。
少し進むと「M-21」というブロックが見える。無敵を持っている場合はいいが、持っていない場合、普通に進むと敵がつき飛ばして来る「M-21」につぶされてしまうので、手前にある段差に乗りスクロールさせてすぐにもどるよう



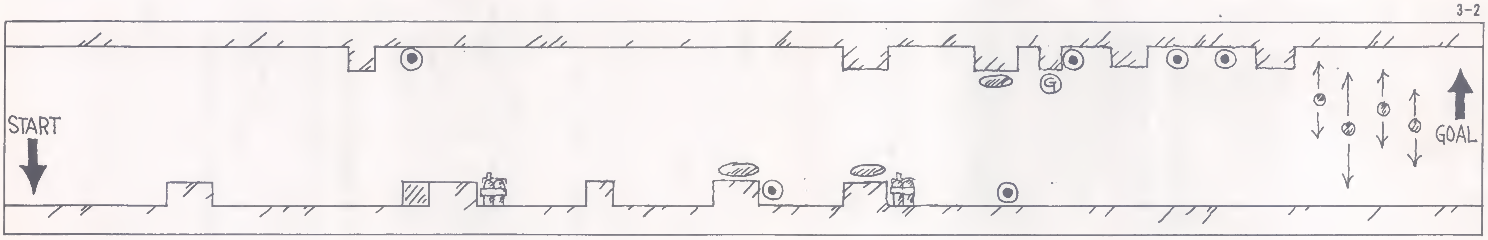

ここで少し待ちましょう。

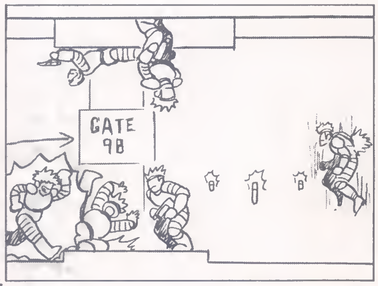
にする。そうすれば敵が突き飛ばしたブロックに当たらない。
　せまい通路に腹ばいになって弾を撃っている敵が2人いる。ここは、普通に立って弾を撃ち、上の1人を倒し、通路の手前の段差に逆さまになって立ち、ジャンプして弾を撃ち下の1人を倒して抜ける。
　出口手前にある上下に移動している障害物は、動きがかなり速く、初めからレバーを右に入れっ放しにしていないと抜けることができない（障害物は触っても死なない）。


ジャンプの頂点で弾を撃てばぎりぎり当たる。

AREA 2

普通に歩いて行くとドクロマークの黒い障害物がある。これは触ったら死ぬので弾





この2人のミサイル男まで倒す。

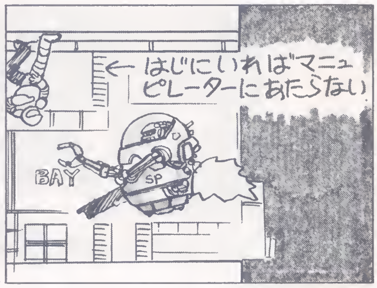
を撃って壊しておくこと。
　その先にある無敵を取ったらレバーを右に入れっ放しにしておき、2人並んでるミサイル男までの敵をすべて倒す。
　そうしたら少しもどり、天井に張り付いている敵を倒す。
　天井を歩いていくと、2人の敵が下を飛び去ってゆく。そうしたら下に降りる。
　前から来る敵を倒したらすぐに振り向き、後ろから来る敵も倒す。
　黒い鉄球はぶつかると死ぬので、2個目が上に上がったらすぐに歩いて行き、4個目をしゃがんで抜ける。

AREA 3
SECURITY POD

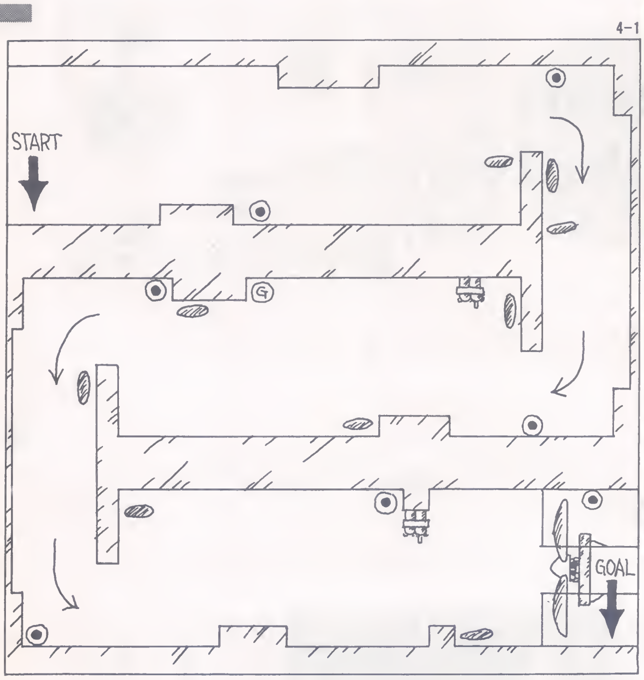
このボスは画面一番左側にいれば突っ込んで来る時に振る腕にも当たらない。よって通常弾にさえ当たらなければ絶対に死ぬことはない。
　ボスの倒し方は3つしかない。ジャンプして攻撃するか天井に張り付いて立つかしゃがんで攻撃する。

CHAPTER 4

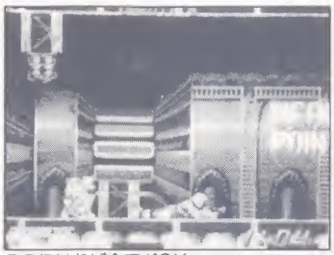
AREA 1
そして月へ



あまりに時間がかかると端でもつかまれる。



ミサイル男を倒して先に進むと女性が回転しながらつっ込んで来る。この敵は弾2発分の耐久力がある上に、なかなか弾が当たらないので遠くにいる時から弾を当てていないと体当たりされてしまう。
　最初にある無敵は取ったほうがいい。
　その後下に降りるが、そこにいる赤い敵の撃つ弾はしゃがんでも当たるので、ジャンプでよけなくてはならない。
　壁に張り付いている敵の撃つ弾の間を抜け、右側に出て来る爆弾男を倒す。
　ミサイル男を倒したら天井

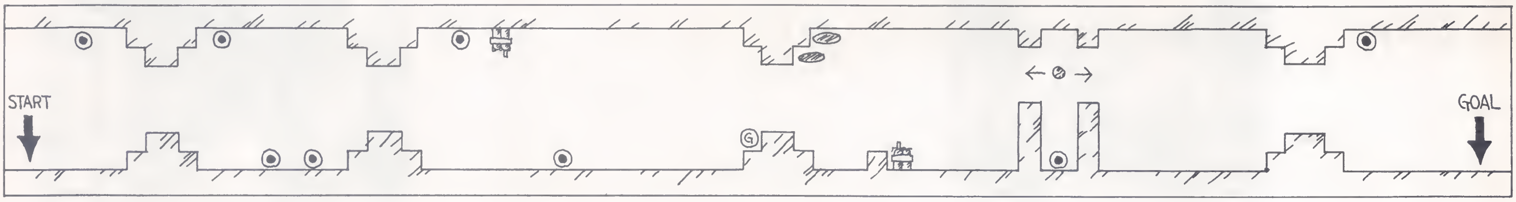

ここにいれば全てがOK。

AREA 2

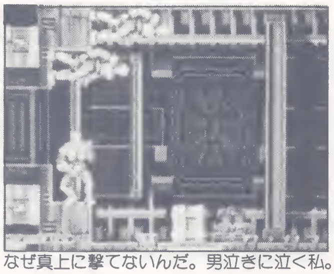
に張り付いて敵を1人倒し、下に降りてもう1人倒す。床にねそべっている敵は、その左側にある障害物に弾を当ててやれば、弾の爆発で倒すことができる。
　もう少しスクロールさせると扇風機のような機械が自分を吸い込もうとするのだが、ねそべっている敵の左側にある障害物に自分を引っかけておけば、吸い込まれずに機械を壊すことができる。機械のウイークポイントは中央だ。



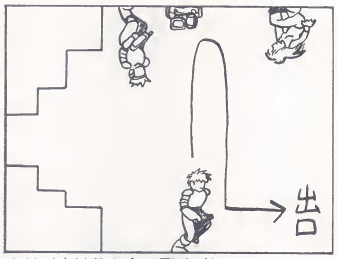
PHOTONできたえた私に敵はいない。



天井にいる赤い敵が右へ行ったら天井に張り付き赤い敵を倒す。
　下に降り、壁のかげに隠れている敵が顔を出した時に弾が当たるようにうまくジャンプ攻撃をする。
　天井にいるミサイル男の前で天井に張り付き攻撃し、ミサイル男と後ろから来る女を倒す。
　少し進むとスタート時点のように壁のかげに隠れている敵が上下2人いる。両方の敵とも普通に立っている状態でのジャンプ攻撃で倒すことができる。
　ミサイル男の後ろにある無敵は取らないほうがいい。どうせ取るなら後に出て来る無敵を取るべきだ。
　言い忘れたが、無敵は1面中1回しか使えないので、どの無敵アイテムを使うかがポイントになる。
　次の壁には垂直に立っている敵が2人いる。自分は真上に撃てないため、2人の撃つ弾の間を抜けて無敵を取り、少し先で左右にゆれている爆弾を壊し、周りにいる敵も倒す。


なぜ真上に撃てないんだ。男泣きに泣く私。

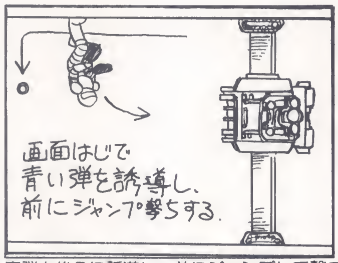
　出口直前にあるユニットはユニットの真下でジャンプして天井に張り付いて取る。取ったらすぐに下に降りて急いで出口に向かう。急がないとミサイルが追って来るので注意。
　手前の段差で女が来るまで待ち、女を倒してからユニットを取るという方法もある。



かせぐ人は敵を全て倒すべし。

AREA 3 BOWLER

　ボスの出して来る青い爆弾は2通りのパターンで動く。
　体力が3ゲージ以上ある場合は、まずX座標を合わせてつっ込んで来る。プレイヤーがそれをよけると、また同じようにX座標を合わせてつっ込んで来て、それもよけられると画面右側に去ってゆく。
　一方、体力が2ゲージ以上になるとボスは画面左に流れてゆくだけの黄色い爆弾をたくさん出すようになる。また、青い爆弾も1回X座標を合わせてつっ込んで来た後、壁にぶつかって爆発してしまう。
　そこで攻略だ。まず始まったらすぐに大ジャンプして天井に張り付き、すぐに攻撃して、1ダメージを与える。
　ボスが青い爆弾を撃って来たら画面左に下がり、爆弾がX座標を合わせてつっ込んで来たら、右にジャンプしてよけながら攻撃する。もし、それでボスにダメージを与えることができなくても、あせらずにボスが次の青い爆弾を出すまで待つ。ボスの体力が2ゲージ以下になった時も根本的に同じ、黄色い爆弾に注意してジャンプ攻撃をする。



青弾を後ろに誘導し、前にジャンプして撃つ。

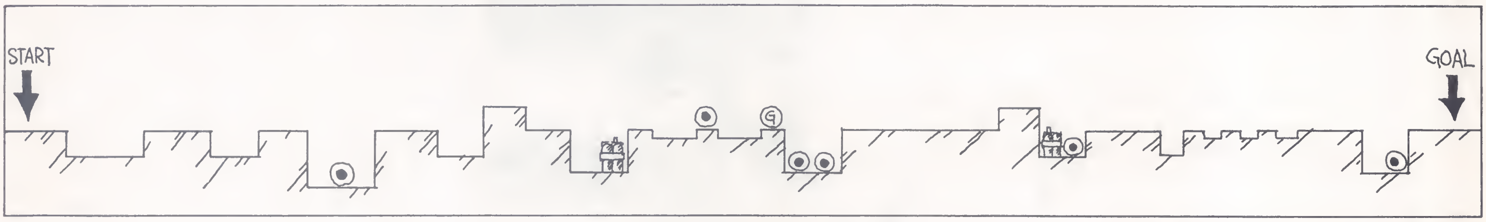
CHAPTER 5

AREA 1 敵基地に針路をとれ

　始まるとすぐに弾が飛んで来るのでジャンプでよける。
　凸凹にはいっている敵は弾を撃ってすぐにスクロールさせると画面内に入ったとたんに死んでくれる。

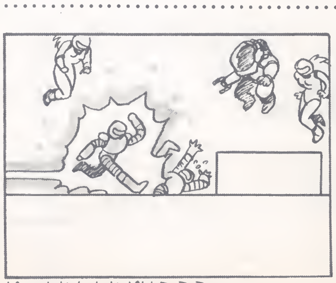

右上に注意。

　しばらく進むとナイフ使いがやって来る。彼を倒したら注意。画面右上から女がつっ込んで来るので少し下がって間合いを取ってから倒す。



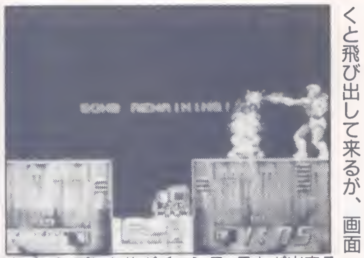
　次は少しタイミングが難しい。手前と奥に敵がいて互いに弾を撃ち合っている。ここは2人の敵が交互に弾を撃つタイミングになった時に手前の敵が弾を撃ったら、それを追いかけるようにジャンプして穴の中にある無敵を取る。
　無敵を取ったら穴を出て、行ける所まで右に行き、出て来る敵を一掃する。この先は敵がたくさん出て来るので、ここの無敵はぜひ取ってほしい。無敵が終わったら取り残したパーツを回収するのも忘れずに。


タイミング命


じゃまな女をなぎはらええ〜っ。

　少し進むと浅い凸凹に敵が入って弾を撃って来る。ここにいる敵の撃つ弾は、しゃがんでもよけられないので、弾を撃たれたら一度もどって穴の中に隠れるのが安全だろう。
　出口手前の穴の中にしゃがんでいる女は自分が右側に行

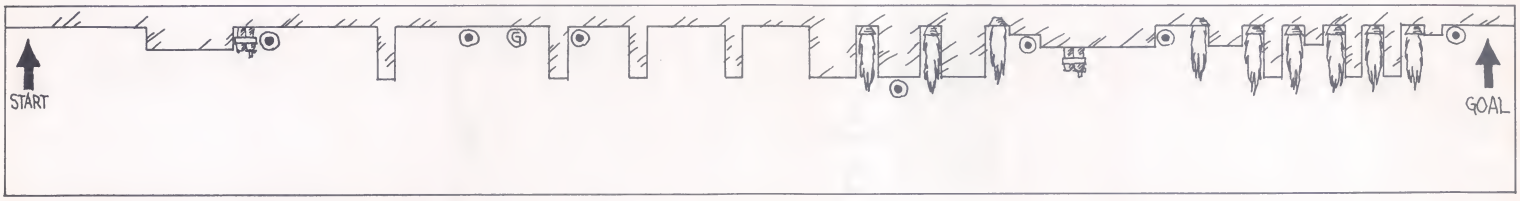
くと飛び出して来るが、画面の右端で左を向いて連射していれば倒せる。かなり接近されて怖いが大丈夫。
もし、その面で死んだりしていてSHOOTがPOWER UPしていなくても、前に書いたパターンで1ダメージ与え、女がジャンプした下を通って左側に抜ければ大丈夫。女は自分に近づくとジャンプするという性質を持っている。



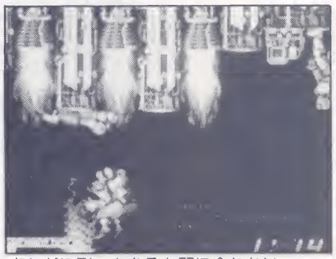
大ジャンプした後がチャンス。スキが出来る。

AREA 2

いきなり逆さ面である。この面辺りから敵の出現パターンを知らないと、どうにもならないことが多くなる。
敵を3人倒し、先に進むと無敵アイテムがある。しかしこれは絶対に取ってはいけない。後半に無敵で行かないと絶対に抜けられない所があるからだ。
ミサイル男と赤い敵を倒したらそのまま止まらずに進み、壁にぶつかったら後ろを向き、画面外からつっ込んで来る女を倒す。これは知らないと絶対に死ぬだろう。
壁に隠れていると壁に向かってミサイル男がミサイルを撃って来る。ここはミサイルが壁に当たって爆発したらすぐに向こう側にジャンプし、しゃがんでミサイル男と赤い敵を倒す。
その後、そのまま歩き壁にさわったらすぐにもどる。すると壁に向かって女がつっ込んで来るので倒す。
ここも知らないと死ぬだろう。
壁と壁のすき間にいる敵は、弾を撃ったらすぐに壁から降りて撃てば倒せる。
その先にあるエンジンの噴射はぎりぎりまで近寄り、ジャンプで飛び越す。1つ飛び越すと画面右にミサイル男が現れるので倒す。2つ飛び越すと爆弾男が見えるのでこれも倒す。
最後の1つを飛び越えユニットを取ったら1度そこで立ち止まる。すると画面右下から女がつっ込んで来るので倒す。
その先にある無敵を取ったら、残りのユニットを回収して出口まで急ぐ。ちなみに、自分の体に電気がまとわりついている間は無敵なので、急げば無敵のままクリアすることができる。

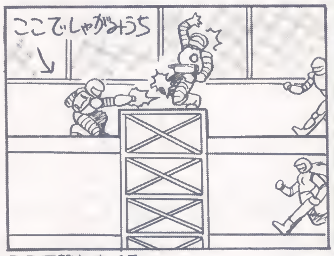


CHAPTER 6


穴などに引っかかると間に合わない。

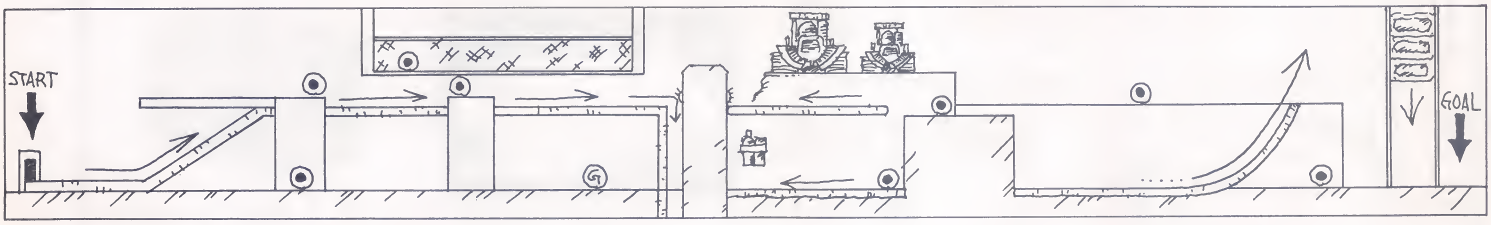
笑みを忘れた衛星～MOON

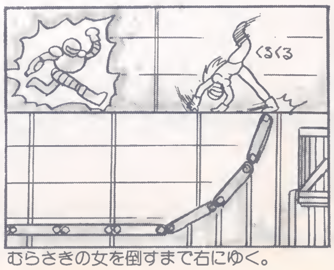
AREA 1



ここで撃ちまくる。

この面は月面上のため、重力が軽く、ジャンプするとなかなか降りられないのでむやみにジャンプしないこと。
まずコンベアの上にいる敵を倒し、次に後ろにいる敵を倒す。この敵は忘れやすいので注意。
コンベアに乗ると勝手に移動させられてしまうが、鉄骨の上に乗ると止まれるので、そこにしゃがみ、前から来る敵を数人倒す。
下にあるユニットを2つ取り（これは忘れやすい）金網の向こうにいるミサイル男を2人倒す。そうしたらまたコンベアの上に乗る。コンベアが下に吸い込まれていく所に来たらジャンプして右の台の上に乗る。
少し待っていると敵がコンベアに乗って来て、そのままさく岩機に吸い込まれてしまう。ここは、そのまま降りると今の敵の二の舞いになってしまうので右側にジャンプして降りる。
下にある無敵を取ったらずーっと右に進み、女など多くの敵を倒す。
ユニットを取りに帰る時、右側にある、ゴミ発射口から出て来る敵に注意すること。



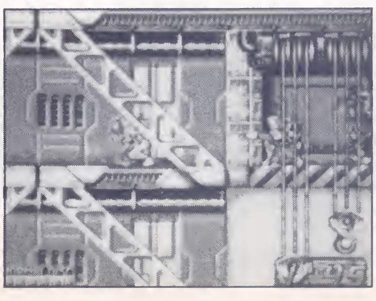


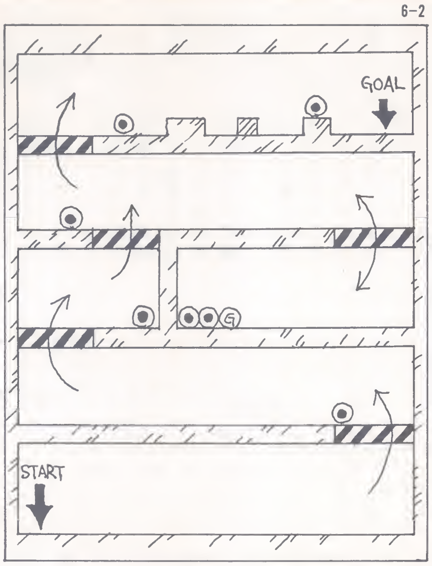
むらさきの女を倒すまで右にゆく。

出口の近くの段差がある所まで来たら後ろをふり向き、つっ込んで来る敵（2人）を倒す。
出口をふさいでいるコンテナは、近くで壊すと爆風で死んでしまう。また、つぶされても死んでしまうので、少し離れた所でジャンプして上中下とタイミングよく弾を撃ってコンテナを壊しコンテナが落ちる前に出口に行く。

AREA 2

いきなり色使いが変わり、難度もかなり上がっている。
この面の難しさは上の階や下の階に移動する時のジャンプのタイミングである。
右に移動し、上に登ろうとすると上に女がいるので、ここは一度左にもどり、女を左


左側に女を誘導して急いで上に登る。

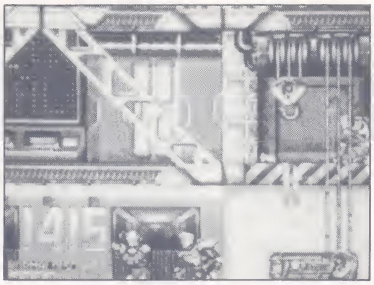


に誘導しておいてから上に登る。上に登ったら左右、左右と弾を撃ち、女とミサイル男を倒す。

左端にいるミサイル男と爆弾男を倒し上に登る。すると上にいる赤い敵が弾を撃って来るので、ジャンプで飛び越えるか、1度下にもどる。この敵の撃つ弾は、しゃがんでもよけられないので注意。

その上の段に登るのは別に問題ない。

問題は、その段の右端から下に降りる時だ。ここは下の段の黄色い壁の前に敵がいなくなった時に降りてすぐにしゃがみ攻撃する。ちょっとでもためらうと白いナイフ男に刺されてしまうので注意。


それ今だ！タイミングがとてもシビア。

最上段に登る時はナイフ男が右側に移動した時に登り、すぐにしゃがんで攻撃する。

その先にはミサイル男がたくさんいるので弾を撃ちながらスクロールさせる。

ドクロ印の爆弾も置いてあるので壊すのを忘れずに。

AREA 3 MOON CRUISER

ボスの弱点はタイヤとボディーの間にある青いコアだ。このコアは、岩道に入るとタイヤに隠れてしまうのでなかなか出て来ない。

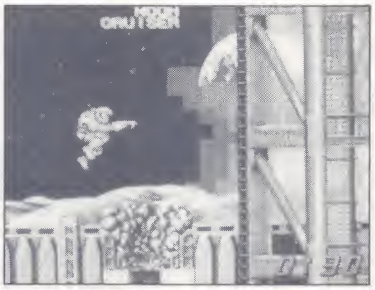
おまけに時間もないのでかなりの強敵である。

倒し方の一例を挙げてみよう。

まず、始まったらすぐに右に行き、1つ目の穴の手前でジャンプしてうまくコアに弾が当たるように撃つ。

1発コアに当たると頭に向けてミサイルを撃って来る。

2発目を当てると今度は足元目がけてミサイルを撃って来る。



この位置で3発当てる。

3発目は、2発来ているミサイルの間をジャンプして抜けてコアに当てる。そしてそのまま穴の中に入る。

ボスが上を通過したら急いで穴を出て右に向かう。岩場の手前まで来たら後ろを向いてジャンプ攻撃をしてコアに1発ダメージを与え、すぐに右にある穴に入る。

穴の上をボスが通過したら最初ボスに3発ダメージを与えた所まで戻り、同じようにダメージを与える。これでボスは倒せる。

このボスで2〜3回死んでしまった場合は、ボスのゲージが減るので、最初3回ダメージを与えた後、穴に入らずにそのまま左にジャンプして振り向いてコアを撃ち、画面左端ぎりぎりでボスを倒すことができる。

そして…

次のCHAPTER7からはコンティニューができない上に、敵の攻撃も今までとは段ちがいに難しくなる。

残り3面、君は生き延びることができるか？

今回は開発者しか知らない貴重な資料を中心に構成してみたぞ。

COLUMNS II

コラムス II

水島屋T. J.

前回、私が担当したクォースの記事で使った「研究レポート発表」方式を今回も使ってみました。個条書きっぽく構成したので、多少順番が変わることもあるかも知れませんが、活用するのはあなた!! プレイする際のポイントをうまく見つけてください（逃げてるかな……）。

レポート① ―ボーナス面について―

基本パターンは4通り（12月号参照）で、これに左右が反転した「リバースパターン」があり、使われている色が6色あるので、4×2×6＝48パターンがあることになります。けれど、基本4パターンを覚えればある程度なんとかなるはずだね。

レポート② ―ドクロ石について―

一定時間経過することで出現します。スタートボタンを押してから1分経過で最初の1個が、以後30秒ごとに最下段から1段おきに上に現れます（スタートボタンを押してからすべての時間が含まれるので、ゲーム選択やボーナスステージなども時間に含まれるのです）。

なお、1画面中に存在できる数は4コでコンティニューで時間と後述するレベルなどはリセットされます。

レポート③ ―カウントについて―

レベルは30ジュエルごとに1上がります。スタート時はレベル0で最高はレベル26です。当然、外部表示はありません。

スコア、ジュエルのスコアは5ケタ（99999）で共にカウンターストップします。

レポート④ ―魔法石について―

1Pプレイでは永久に出現しません。2PのVSプレイでは3コ消しを10回するごとに1回現れます。

知っていると思いますが、魔法石でもせり上げられて壊されてしまうこともあります。

また、回転させて一番下に上向きの三角形で置くと敵陣が1ラインアップ（レイズ）し、下向きの三角形だと自陣が3ラインダウンし（ダウン）、原作コラムスの丸い宝石が一番下だと1色がすべて消えます（バニッシュ）。

レポート⑤ ―ステージ関係について―

スタート時（1面）の面の種類ですが、これはランダムにセレクトされて過去→未来→過去の順でステージ進行されていきます。

太古―近世と似ていますが、赤がアンモナイトみたいに丸い宝石（!?）になってる面がこの面です。

古代―前作コラムスと同じ模様のステージ。…現代じゃなかったんですね。

近世―アールヌーボー調の模様のステージ、とは開発者のお話。一般的に最も区別しにくい模様のステージとされています。

未来―幾何学的な模様のステージ。やっぱり一番きれいですね。

…とちょっとステージ説明をしてみましたが、次にテーブルとよばれるステージのパターンについて説明します。

テーブルとは面構成のパターンのことで、全部で70パターンあります。ただし、70面をクリアしても、ステージ表示は限界の99までカウントされます。

図1を見てください。A～Hで1つのテーブルを構成していますね。このA～Hの中からランダムで1つの段を選び（図ではF）、それを頭とした順番に並び変えてステージ構成が決まるわけです。

なお、光る宝石の位置はステージごとに完全に決まっており、以下4ステージまで挙げておきます。

ST1→右から3列、下から4列目。1個。

ST2→右から1列、下から3列目と左から3列、下から4列目。2個。

ST3→左から3列、下から3列目。1個。

ST4→右から1列、下から4列目と左から1列、下から3列目。2個。

ちなみに積まれている段数は最低5段、最高8段（!!）です。

❶

		H			
		G			
		F			
		E			
		D			
		C			
		B			
		A			

→

		E			
		D			
		C			
		B			
		A			
		H			
		G			
		F			

レポート⑥ ―対戦プレイについて―

まず図2です。これがこのゲームでの基本的な数の数え方です。3つ1組で1になっています。

それで図3が相手に送られる段数の計算で数列載せてみました。3つ並びのセット数（総数）―1です。

最後に図4ですが、こちらは連鎖によって送られる段数のシステムを説明しています。

まとめになりますが、図3と図4の総合的な結果で相手に送られる段数が決まります。送った段数はそのまま自陣が下がる段数となっており、自陣が下がってから相手の段が上がります。

❷ 基本数の数え方

			3つ並びの数
[1][2][3]	→	[1][2][3]	＝1
[1][2][3][4]	→	[1][2][3] ＋ [2][3][4]	＝2
[1][2][3][4][5]	→	[1][2][3] ＋ [2][3][4] ＋ [3][4][5]	＝3

レポート⑦ ―その他―

最後になりましたが、レベルの上がり方について少し付け加えておきます。

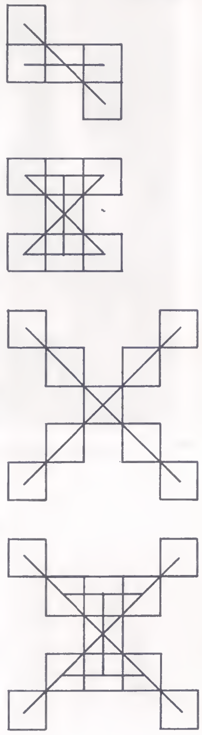
レベルは6で一度さがります。またドクロ石は時間によってボーナス面、ゲーム選択以外の通常プレイ時に出現するので面スタートして突如出現することもあり得ます。さらに1面でごくまれに、最初の1ブロックで即クリアできることもあります。

❹ 連鎖による送られる段数の法則

初め	[ ][3][ ]	[ ][3][ ]	[ ][3][ ]	[ ][4][ ][ ]
連鎖1回目	×	[ ][3][ ]	[ ][3][ ]	×
連鎖2回目	×	×	[ ][3][ ]	×
送られる段数	0	1	2	1

初め	[ ][4][ ][ ]	[ ][3][ ]	[ ][ ][5][ ][ ]
連鎖1回目	[ ][3][ ]	[ ][4][ ][ ]	[ ][3][ ]
連鎖2回目	×	×	[ ][4][ ][ ]
送られる段数	2	2	5

❸ 総数－1の法則



2－1＝1段

5－1＝4段

6－1＝5段

9－1＝8段

ステージ1 クリアパターン

さて、これでコラムスⅡの理論的な説明は終わりですが、実際にプレイする際におさえておいて損のないポイントをふまえながら、軽く1面のクリアのしかたを説明してみましょう。

図5は前述したステージ1のフラッシュコラムスの位置です。以下、連続的に図6から図9までを見ながらこちらの文章を読んでいただきましょう。

ゲームがスタートしたら図5でフラッシュコラムスの左上と右上の位置にあるAとBの色をまず把握してください。そして、図6のフラッシュコラムスのあるラインにAもしくはBを一番下にして落とします（まれにフラッシュコラムスとAもしくはBの色が同じ場合がありますが、これはラッキーパターン。ナナメ消しで一発クリアできます。一番最初の宝石にAかBが含まれていたらなおラッキー）。

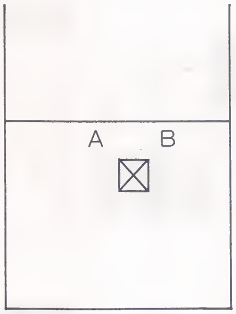
さらに図7のように2番目の宝石（Aを含む）をAを真ん中にして置きます（Bの場合は左側で同じことをします）。

すると図8の状態になります。この状態はいわゆる麻雀でいう〝テンパイ〟の形で、よっぽど運が悪くない限りほぼクリアできます。ステージ1に限らず、他のステージにおいても最終的にこの形になるように宝石を組んでいくことがポイントとなることがわかりますね(もちろん、〝テンパイ〟の形はこれに限らず、横待ちや縦待ちの場合なんかはフラッシュコラムスと同じ色が2個含まれた宝石が降ってこないとクリアできません。つまりナナメ、横待ちよりも待ちが狭い、ということになります）。

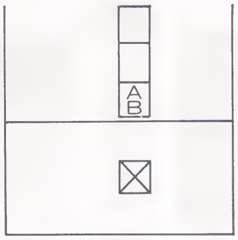
後は、図9のようにフラッシュコラムスと同じ色をナナメに置いていくだけです…がちょっと待った。君はドクロ石の存在を忘れていないかい？ 最初の1分、以後30秒ごとに出現だったよね？

ステージ1においては前述したようにクリアするのに、そう時間がかからないので早くクリアしてしまったほうがよいのですが、高次面においてクリアするギリギリでドクロ石が出現しそうな場合、わざとクリアしないでドクロ石を出現させてからクリアすれば、次の面は多少なりとも楽にプレイできますよね？

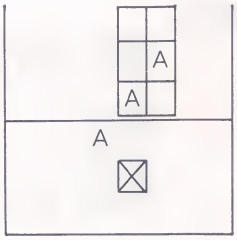
厳密な話、面クリア優先でプレイするならば、ボーナス面もボタンを連射してすぐに終わらせたほうがよいでしょう。まあ、とにかくドクロ石出現時間を把握してほしい、ということが言いたかったわけなんです。



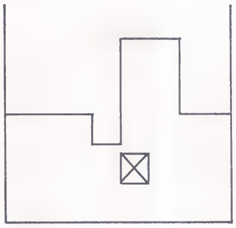
❺

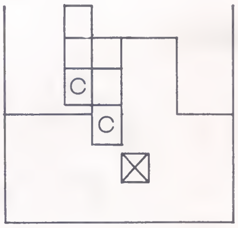


❻



❼


❽



❾

対戦プレイの心得

「2P対戦を重視したゲーム内容にしました」との開発者のお言葉どおり、やはりこのゲームは対戦プレイが熱い!! お話によるとセガの上級者同士の対戦では1回のプレイ時間が非常に短いとのこと。理由は…相手に送る段数が極端に多いからです。運がいい時は10段以上も送られるとか…送られたほうはびっくりさせられるでしょうね！

というわけで、前号のアドバイスを否定してしまいますが、「一度に大量に消して、一気に送る」戦法が非常に有効になるのです。

前述の対戦プレイのレポートで分かったと思いますが、相手に送られる段数は宝石の総数ではなく、3コ並びの総数と連鎖反応の個数の和に比例しています。5個まとめ消ししても、1段送られる場合も2段送られる場合もあります。

まとめ

余談ですが、レベルは6でいったんスピードが落ちます。さらにとんでもないバグもあるとかないとか…偶然なってしまったら前作よりも簡単なプレイになってしまう…。

前作といえば、特定（6ケタ）の点数で強制的にゲームオーバーになるそうです。もちろん、狙ってできるようなものではないでしょうが、メガドライブでも同じことが起こるそうです。まさに完璧な移植か!?（水島屋T・J・）

めざせ Aコース200万点

パイプドリーム

Bコースも含めて大攻略

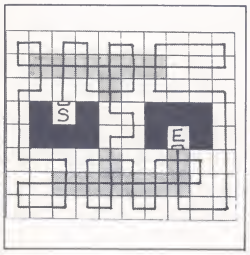
攻略：からっきい　図：古葉美一

前号では、Aコースと基本的なテクニックを説明したが、今回はAコースのパターンとBコースについて説明していこう。

ハイスコアをねらえ

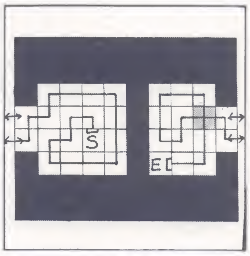
200万点台をねらうには、前半面を完全にパターン化してしまって、その通りに置いていくのがよい。

3面



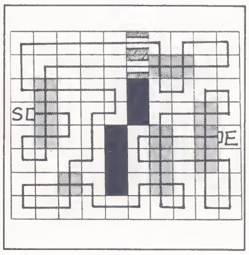
クロスが15個取れるぞ。無駄なく置けば、絶対にできる。

4面



ここはもう言うことはないだろう。これ以外は考えられない。

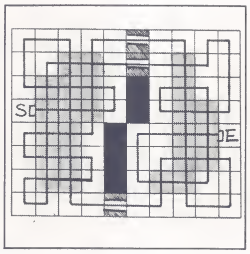
5面



クロス24個のパターンは、1人では多分無理。2人プレイでは可能かも?

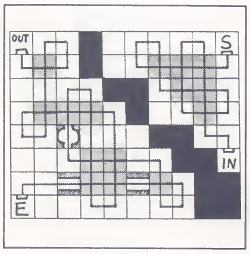
Aコースはある程度簡単で、オールスクエアも取りやすいので、このコースのパターンを説明しよう。面によっては1人ではつらい面もあるが、2人でやれば何とかなるぞ。

5面



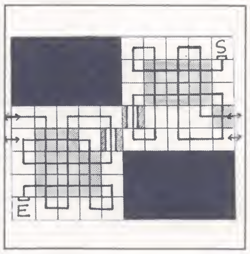
クロス12個のパターンは1人でも可能。慣れるしかないかも。

6面



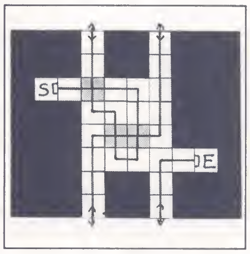
この面はオールスクエアを取ることができない。このパターンでクロス15個。

7面



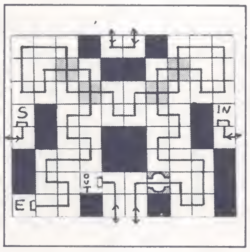
このパターンでオールスクエアとクロス15個取ることができる。

8面



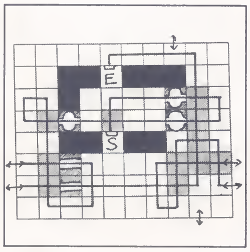
このパターンはスゴイの一言。こんな面でクロスが3つ。すごいぞ。

9面



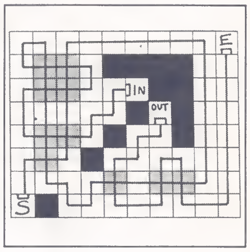
この面は、慣れと運が必要。1Pでもいちおう可能。

10面



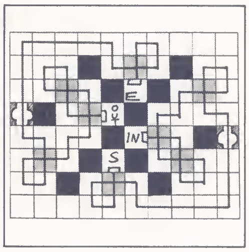
オールスクエアが無理なのでクロスをいくつ取れるかが問題。これは参考ね。

11面



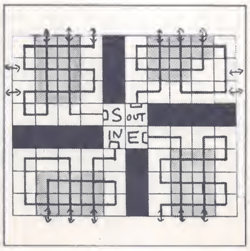
オールスクエアは理論上可能。しかし縦パイプがこんなに出るのだろうか?

12面



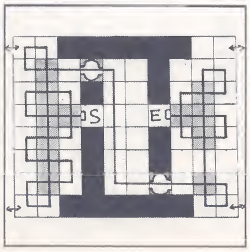
ここもオールスクエアは無理。このパターンで8個のクロスが取れる。

13面



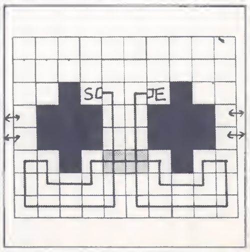
この面も理論上は可能。水の流れが速いので多分無理であろう。1Pの場合ね。

14面



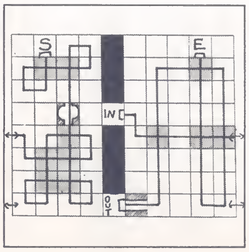
ここもオールスクエアは無理。水の流れも異様に速いぞ。

15面



オールスクエアは可能だがつらいだろう。がんばってクロスを取ろう。

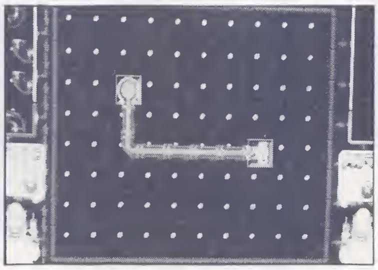
16面



ここはかせげる面じゃないと思う。クリアをめざしたほうがいいと思うぞ。

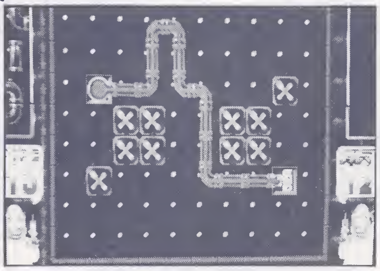
Bコースもクリアだ

Bコースは難しいぞ。画面上下がつながっていたり、フィールドが狭くてノルマ数も多い。それにくわえてオールスクエアもとりにくい。いちおうクリアを目指した説明をしていこう。



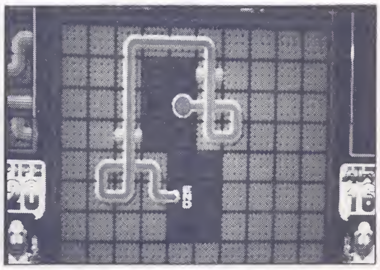
1面

最短距離でつなぐとノルマを達成することができる。もちろんオールスクエアをねらえば取ることができるぞ。



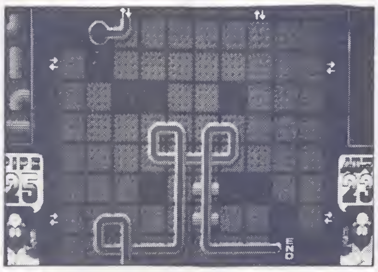
2面

この面は、最短距離でつないでもノルマを達成することができない。オールスクエアも取ることができない。



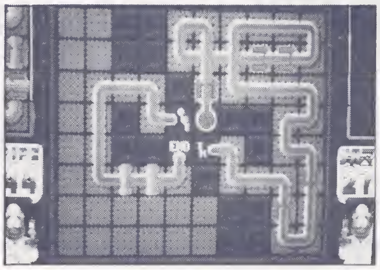
3面

稼ぐ場合は、クロスを多くつくろう。オールスクエアは不可能である。クロスを20個以上作ることができる。



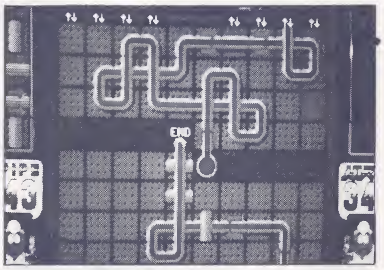
4面

クロスをたくさんつくることができる。オールスクエアは多分無理じゃないかな？クロスは、だいたい20個ぐらいつくれるよ。



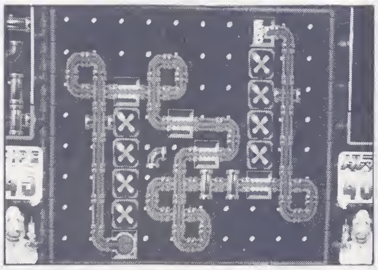
5面

右のパターンを左に移せば、オールスクエアをとることができるぞ。一方通行パイプには注意しよう。



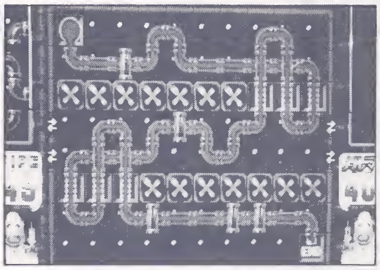
6面

オールスクエアも取ることができるし、クロスもたくさんとれるぞ。あまり無理をしないように。



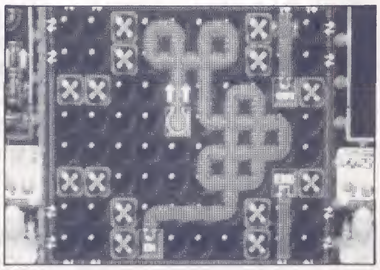
7面

ここもオールスクエアを取ることができる。自分なりにパターンを作成してねらってみよう。不可能じゃないぞ。



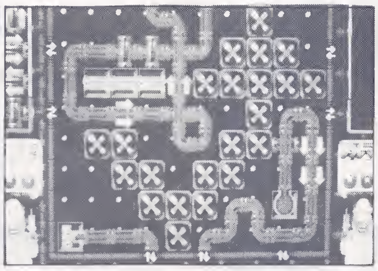
8面

少し考えれば、わかるだろうがオールスクエアは無理。クロスは9個作ることができる。がんばって考えてね。



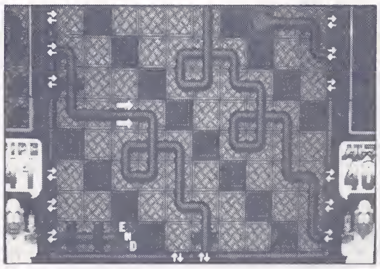
9面

オールスクエアは可能。OUTパイプから出したあとが問題。ノルマ数に気をつけてパイプをつながないと足りなくなるぞ。



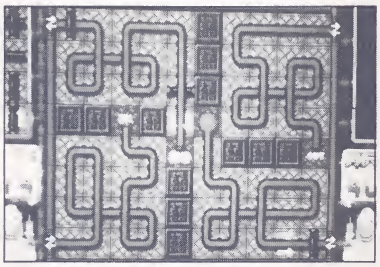
10面

Bコースの難関面。ボーナスパイプを通してクリアするのは、すごく難しい!?フィールドがすごく狭いね。



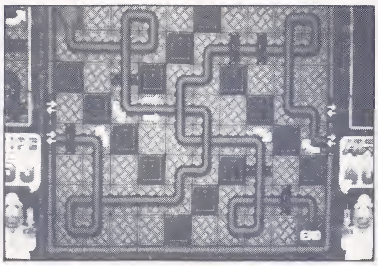
11面

オールスクエアは取れないぞ。水が流れるのは速い。最短距離だとノルマ数に足りないのだ。



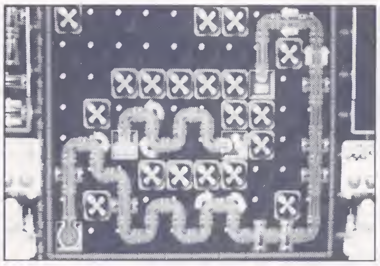
12面

ほら、この通り、クロスをもう一つ増やすことができる。ねらって取れるが、水の流れが速い。もうパニック。



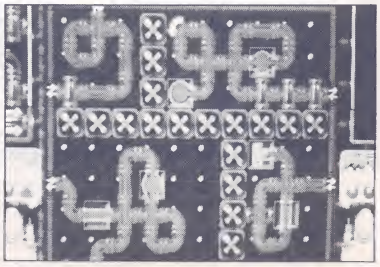
13面

この通し方がベストの通し方の基本となるだろう。オールスクエアは残念ながらできません。



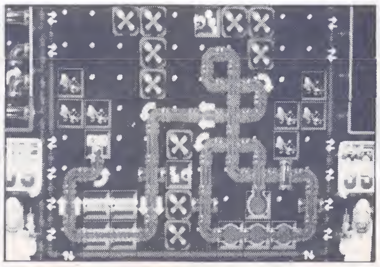
14面

日本地図みたいにつくればOK。ノルマギリギリでクリアだ。一方通行曲がりパイプに気をつけてね。



15面

うまくクロスをつくってパイプ数をかせぐのだ。計画的にパイプを置いておこう。リザーブパイプは必ず通そう。



16面

おっと、テトOス面か。難しそうだが難しくないぞ。リザーブパイプ3本はオイシイね。これでオールクリアだ。

最後に…

やってもうまくならないと思われがちなパズルゲームだが、このゲームに関しては、やればやるだけうまくなるぞ。

今回の記事に関して協力してくれた山崎さんおよび、たくさんの人ありがとうございます。そして、すばらしい移植をしてくれたビデオシステムに感謝。

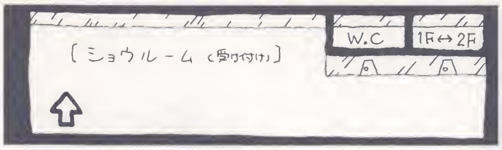
また来月もやるよ〜ん。

TADOYAビルを大攻略

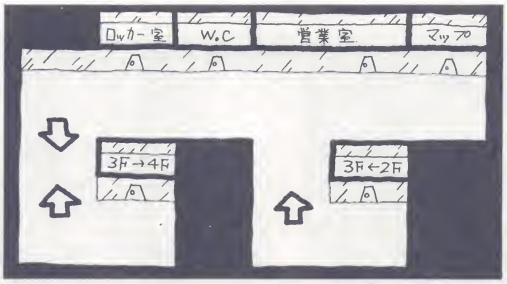
The Super Spy

人質を救出せよ！

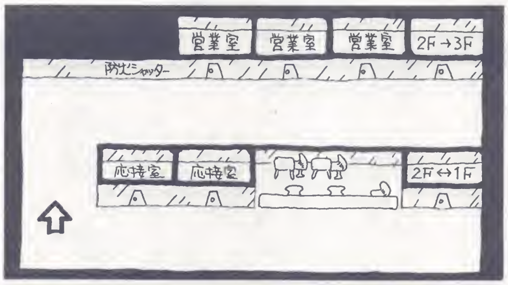
攻略:からっきい　マップ:ずる



横長のフロア。ショールームとトイレとエレベーターしかない。テロリストのビルと違い、敵が少し強いぞ。ここは、ダッシュでエレベーターに乗り込むのだ。トイレに入っても、たいした情報は手に入れられないぞ。



ここは部屋が少ない。2つ続きの部屋には敵がいるぞ。マップが見れる部屋もある。3階から4階に登るエレベーターに乗るには後もどりしないといけない。とくにポイントになるところはないぞ。



部屋はたくさんあるが、とくに注意するところはないだろう。2階から3階に行くエレベーターの手前の部屋では、マシンガンを手に入れることができる。前進する場合は敵に気をつけようね。

今月もまた攻略することになってしまったザ・スーパースパイ。

前号ではテロリストの基地全4フロアのマップを載せたので、今回はTADOYAビル全16階をマップ中心で攻略していこう。

殴るか刺すか？

自分の攻撃方法は、前号で説明したが、どの攻撃で進んでいくのがいいか悩むと思う。実は、ナイフだけでどんどん進んでいくことができる。ナイフの場合、敵の攻撃を受けずに連続でダメージを与え続けることができるのだ。

そのようにしていけば、銃も温存でき、進みやすくなる。

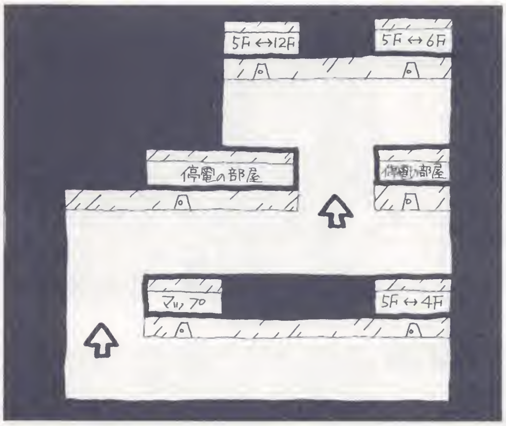
それと前号で書き忘れた攻撃として気合パンチが出せる。気合パンチとは、パンチボタンを一定時間押しっ放しにしておいて、ボタンをなしたときに出すパンチだ。しかし、あまり強い感じはないので役に立つかどうかは謎だ。

16階を登りきれ！

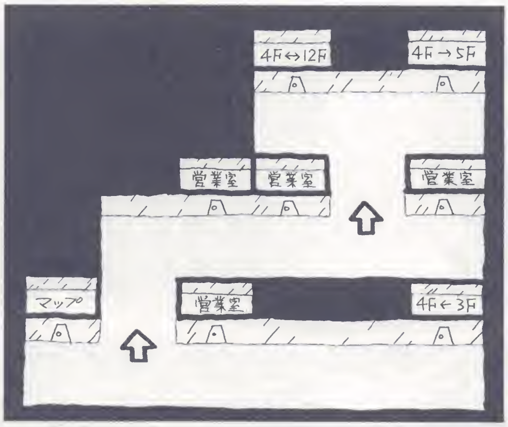
TADOYAビルについておおまかに説明しておこう。

TADOYAビルは全16階。最上階に敵のボスがいるのだが、ボスのいる部屋に入るには、カードが5枚必要。カードは中ボスクラスのやつらが1枚ずつ持っているのだ。

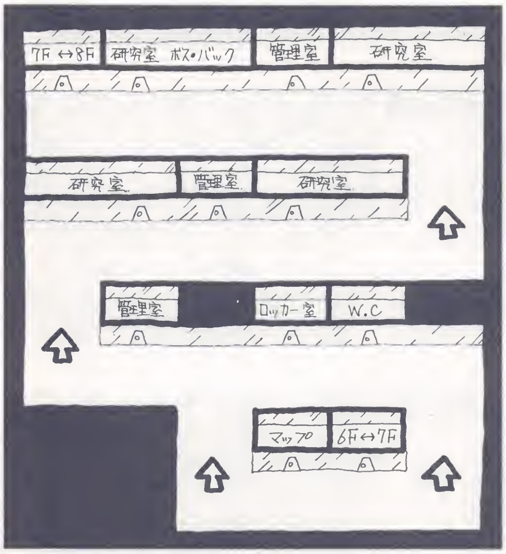
エレベーターも一方通行のがあったり、停電のフロアもあるので、マップを参考にしてね。



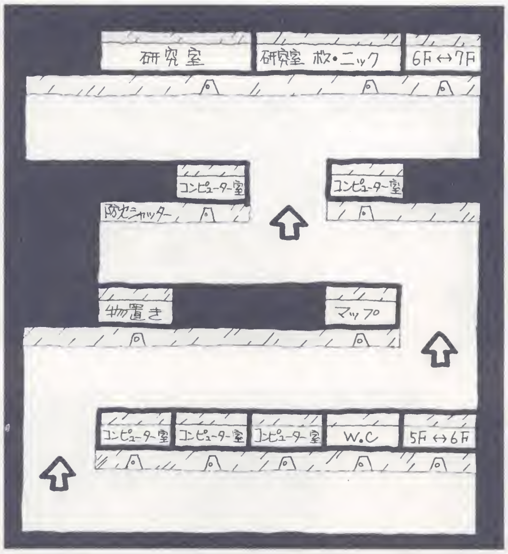
ここは4階と同じようなフロア。エレベーターもまた2つあり、5階から12階へ行くエレベーターと5階から6階へ行くエレベーターがある。このフロアは停電中で、まっくらだぞ。



ここのフロアは部屋が多い。エレベーターも2つあり、一方は4階から12階へ行くのと、もう一方は4階から5階へ行く。とくに変わったところはないが、敵は相変わらず強い。マップの見られる部屋もあるよ。



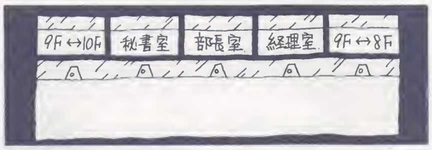
このフロアもとっても広いぞ。エレベーターを降りてすぐの部屋にはマシンガンがある。このフロアには中ボスのバックギャロップがいる。こいつは、とくに気をつけることはないと思う。体力回復もあるぞ。



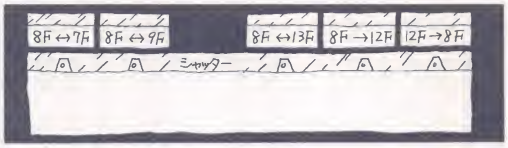
このフロアはとても大きい。部屋もたくさんあり、誰もいない部屋もあるぞ。このフロアには中ボスのニックドナウガウがいて、倒すとカードが手に入る。こいつを倒すのは武器を手に入れてからのほうがいいだろう。



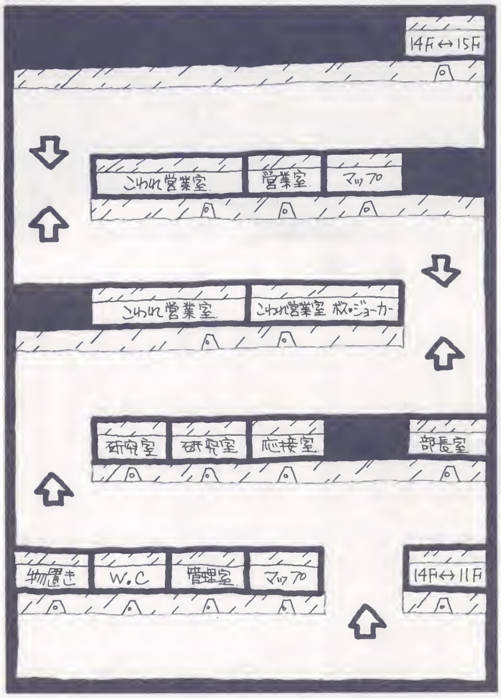
このフロアもエレベーターのみ。上の階に登るエレベーターに直行だ。こんな少さなフロアもあるビルってどんなビルなのだろう。この上には、大きいフロアもあるのになぁ。



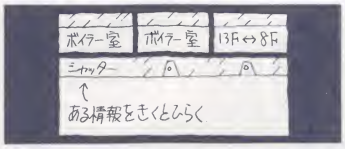
ここのフロアも部屋が少なく、エレベーターで移動するフロアになっている。とくにこれといった情報が手に入るわけでもない。上に登るエレベーターに通行だ。



このフロアは、エレベーターのみだ。全部でエレベーターが5つあり、直通エレベーターがそのうち2つある。それぞれの行き先を覚えて、目的のフロアに行こう。



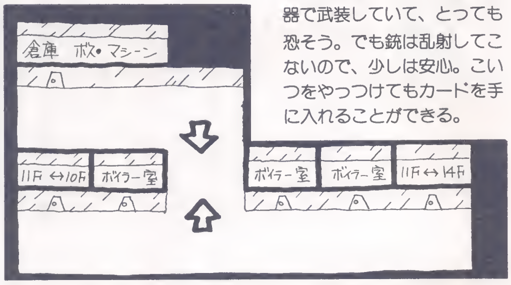
このフロアは広い。ここには中ボスのギースがいるのだ。こいつは死ぬときにダイナマイトで爆死するというヒデアーやつだ。もちろんこいつをやっつけるとカードを手に入れることができるぞ。

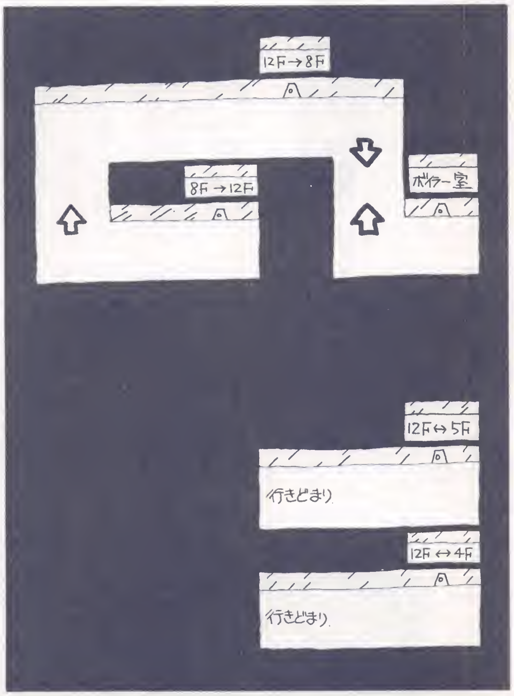


このフロアも部屋が2つにエレベーターが一つだけ。左の部屋はシャッターが降りていて、ある情報を聞くまではシャッターが開かない。この部屋に入ることができれば、メリケンサックをもらえるぞ。

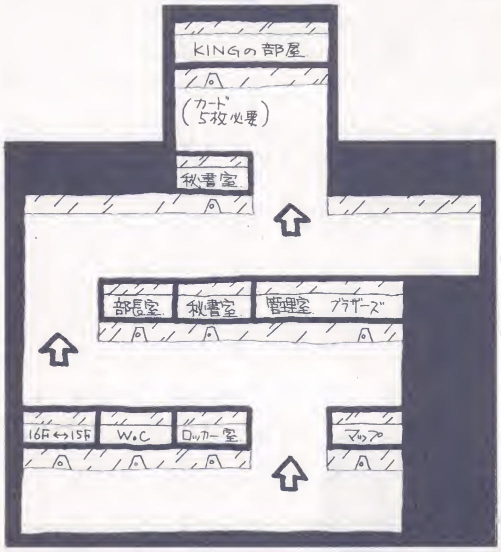


ここには、中ボスのマシーンがいるぞ。マシーンは銃火器で武装していて、とっても恐そう。でも銃は乱射してこないので、少しは安心。こいつをやっつけてもカードを手に入れることができる。

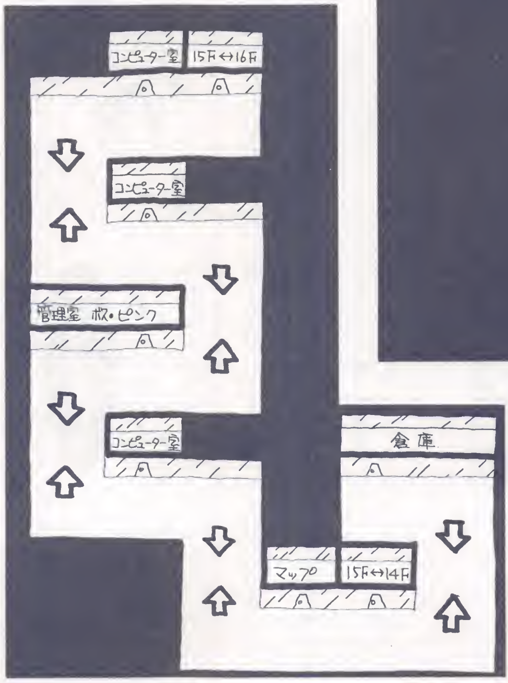




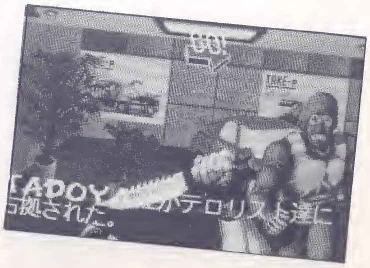
このフロアは、3つにわかれている。5階、4階からのエレベーターは行き止まりになっているぞ。8階と12階をつなぐエレベーターしかないぞ。それも直通なので、とてもやっかい。



とうとう最上階。ボスとの対決がまっている。ボスの部屋まではダメージを受けないように進んでいこう。ボスを倒すことができれば、目的達成だ。がんばってここまで来てみてくれい。



中ボスピンクのいる部屋は、すぐには入れない。ピンクは、なかなか色っぽいので攻撃の手がやんでしまうぞ。こいつを倒してカードをすべて手に入れれば、16階でボスと対決することができるのだ。



無理な稼ぎは必要ない！

マジックソード

©カプコン

1200万への道

体力ためこんで楽に1200万！

石井ぜんじ

マップ：ずる　図：古葉

今回は、1200万点まで稼ぐ近道を紹介します。

今回の点稼ぎは、体力重視なので、クリア狙いの人にも役立つ点が多いと思います。参考にしてください。

ひたすら体力をためて稼げ！

マジックソードをクリアして、さて、これから稼ごうという人のプレイを見ていると、根本的に稼ぎ方を間違っている例を多くみかけます。

一番点数の差がでるのは、ゼニデインを使って稼ぐ場所です。だから、稼ぎ場所で稼ぎきれる体力を持っているかどうかが一番のポイントなのです。スコアが700万、800万で止まっていて、何で1000万もいくの?と考えている人は体力をためることを心がけることが一番のポイントなのです。

次に、いかに体力をためるのが大切か、わかりやすく説明していきます。

どこで何点稼げるか

体力がある場合、一番稼げるのは47階で、ゼニデイン1回で12万9800点取れます（2倍のペンダントがあるため）。時間切れまでに、300万はとれます。

その次に効率がよいのは30階で、ゼニデイン1回で9万6900点とれます。ここは、時間効率がよくないので、時間切れまでに100万点くらいです。

3番目に稼げるのは45階で、ゼニデイン1回で6万4900点です。時間切れまで稼げば、100万点以上稼げます。

この3つの階で、合わせて500万以上取れます。他の階でも少しずつ稼いでいけば、これだけで1200万はいくのです。

しかし、だいたいの場合、体力がなくて、この3つの階で時間切れまで稼ぎきれないことが多いと思います。そんな人は、他の階でゼニデインを使って稼いだり、粘って稼ぐのをやめたほうがよいでしょう。

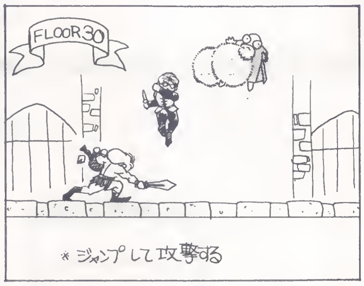
つまり、1ゲージ減る時に、6万4900点以上稼げない稼ぎはやめたほうがいいということになります。1200万以上出せるようになったらセコイ稼ぎを始めましょう。

それでは具体的に各階のチェックポイントを載せていきます。

まずは重要な30階、45階、47階をくわしく解説して、その後各階の稼ぎと体力ためこみのチェックをやっていきます。

FLOOR30

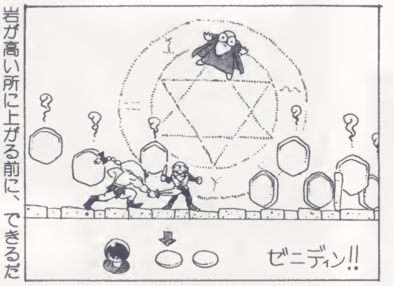
30階は初めの稼ぎ場所です。ここでいかにくらわずに稼ぐかが、後半に大きく影響してきます。



魔術師が出現したら、ジャンプしてすぐ攻撃する。ゾンビーズに注意。



レバーを下にいれて小ジャンプ。速くジャンプしすぎるとゾンビーズが怖い。



岩が高い所に上がる前に、できるだけ速くコインに変える。

始まったら指輪の入った宝箱は無視して、急いで右に行きます。魔術師が出たらすぐダメージを与え、石が浮遊してきたらできるだけ早くゼニデインを使います。石が頂点にまで上がってしまうようでは時間がもったいない。

ゼニデインは、いったんレバーを下に入れて、小ジャンプした後、ジャンプボタンを押しっ放しにして剣ボタンを押すとよいでしょう。空ジャンプは小ジャンプにすれば、ゾンビーズにやられにくくなります。

シーフなら、魔術師を爆弾で攻撃すると楽ですが、リザードマンだと剣で直接攻撃しないといけません。

また、この階でスクロールを取り、魔術師を倒すと魔術師がダイヤリングを出すことがあります。このリングでシーフを呼び、ペンダントが出るとすごい稼ぎになります。

FLOOR45

45階は、1000万近くいっている人にとって一番大事な階です。なぜなら、30階、47階では稼げても、ここで稼ぐ体力がなく、1200万に届かない人が多いようだからです。

この階に来た時、体力の数字が6以上あるのが課題。時間切れまで稼ぐと、約100万点とれます。どうしても数字が2つは減ってしまいます。


リズムよく、タイミングをとってドクロ魔術師をコインに変えまくる。

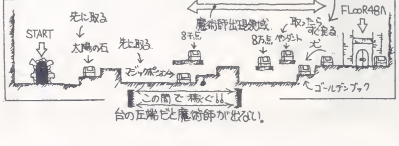
もしここで、体力数字が3を割ってしまったら、すぐクリアしてしまったほうがよいでしょう。

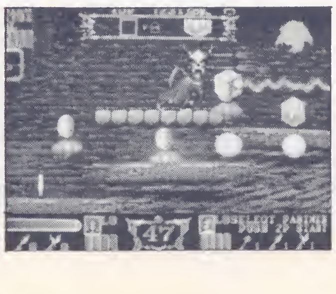
この階は稼ぐのはそんなに難しくないはず。ドクロ魔術師の出るタイミングをうまくはかって、ドクロ魔術師が出る時にはジャンプボタンを押しっ放しにしているようにしましょう。

FLOOR47

まず、悪鬼を倒し、宝箱を開けて太陽の石を取り、次の宝箱を開けてマジックポーションを取ります。これらを残しておくとペンダントを取った後に間違って取ってしまうことがあるからです。

そうしたら、一番奥の台の




この台の上で稼ぐ。ジャンプして台の上に乗ったら、そのままジャンプボタンは押しっ放し。

上にあるペンダントを取りにいきます。この時、数回ゼニデインを使い、できるだけ犬やドクロ魔術師の弾をくらわないようにします。

ペンダントを取ったら、急いで左に戻ります。そして、8000点のゴールドがある台の上に乗ります。

この台の上で待ち、ゼニデインを使いながら稼ぎます。この台は、まさに稼ぐために作られた台。いったんここに上がってしまえば、ゾンビーズは上がってこられません。安全に稼げます。

この台の上でも、左のほうにいるとドクロ魔術師が出てこないので注意。

さて、稼いでいると、ゼニーが遠い所に落ちることがあります。回収しきれなかったら、いったん台の上に戻り、ドクロ魔術師を倒してから取りにいきましょう。コインは消えてしまうまでに取ればよいのです。ベストポジションをキープしましょう。

ときおり、妖精が来ますが、無理にリンゴを出そうとするとドクロ魔術師にやられます。あぶない時はリンゴは捨てましょう。

最低、体力の数字が3あれば時間切れまで稼げます。くらうことを考えると、4以上の数字があれば300万くらい稼げるでしょう。

もし、時間が000になっても体力が2以上あったら、稼いでいたほうが得です。ただし、数字が1になったら、くらわないように、しかも急いで脱出しないといけません。

脱出は、ゼニデインを使って台の上に乗らず、犬を殺しながら進みます。

47階を脱出した時に1000万以上あれば、1200万は目前です。

それでは、次に各階の細かい稼ぎと体力ためこみのチェックをしていきましょう。

FLOOR 2

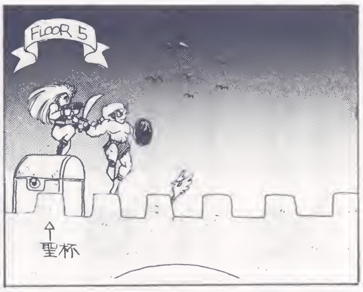
リビングスタチューは後から倒すと8000点だが、オークにぶつかったりあまり時間をかけすぎていては意味がない。数字が2以下に減る前に脱出できれば大成功。

FLOOR 4

ここまでノーダメージで来るのが目標。1ミスでもよい。くらわなければ、タテを替えるごとに2万点入るから、どんなに運が悪くてもドラゴンを倒して30万点はいくはず。

FLOOR 5

実はコウモリをゼニデインで稼ぐと1回2万点近くの効率。しかし、やられやすい。コウモリを普通に倒してプラチナの鍵と指輪を狙うのがてがたいパターン。ここでくらうのが意外に多く、とてもソンなのでチェックだ。



この場所でコウモリを倒せばやられにくい。聖杯は開けないようにする。

FLOOR 7

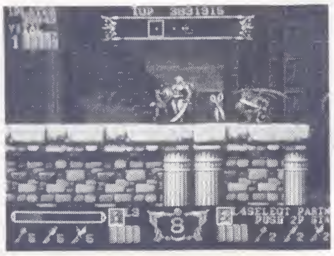
ゼニデインで浮遊する石を金貨に変えても1回あたり1万点しか取れない。よほど後半に自信のある人以外は稼いではいけない。2倍のペンダントが出ても、45階で稼げないのだったらここで稼いだらソンだ。

FLOOR 8

指輪を使い、リザードマンかシーフを呼んでいっしょに出すアイテムに期待する。また、ゴーレムはゴールデンブックで倒してはいけない(特にスクロールを持っている時)。直接倒せばロブスターか3万ゴールドを出すことがあるからだ。

ペンダントかスクロールを持っていれば、ゾンビーズで稼ぐのもかなり効率がよい。

ここは、シーフのまま進んでもリザードマンに変えても1200万は出せるでしょう。



ハサミで稼ぐためにリザードマンに変えてもよい。この直後のゴーレムは本を使わずに倒す。

FLOOR 9

この階まで全然稼いでこないと、ここで60万になって妖精が出る。そのかわり、体力は弥七を取って最低2以上は必要だ。

ドラゴンパピーは、くらわずに倒せるようになるとたまにスクロールや肉を出すので得をする。いつもくらってしまうぐらいならゼニデインを使ったほうがトク。

FLOOR 11

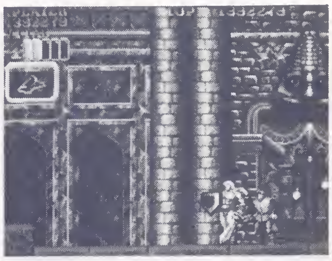
11階のスクロールを持ってきて、ミイラにマッシュルームを出させる。ハンドベルが出たら積極的に取り、リザードマンが出すマッシュルームに期待する。

水竜の出すペンダントは何がなんでも出るまで粘る。ペンダントが出た後で隠し3万を取りにいくと3万点のトク。しかし、往復するのに1ゲージ近い時間がかかる。

FLOOR 14

この階が始まって体力が4以上あれば大成功。点数は最低でも110万以上はあるはず。

初めに犬が来るが、ここでダイヤリングを取り、ガントレットでシーフを呼んでペンダントが出れば理想的。隠し8万で16万得する。しかし、



ここでペンダントがあれば32万取れる。めったにないけど。

とりあえず1200万出すつもりなら、体力重視で、できるだけ急いで行くのがよい。

途中で出るマジシャンは、ごくまれにスクロールを出すのでゼニデインを使わず倒したほうがよい。

FLOOR 15

ダイヤリングがあったら、ブレスレットでシーフを呼ぶ。体力があれば、ゾンビーズがすごくわいてくるので、出口付近で稼いでもよい(特にペンダント、スクロールのある場合)。

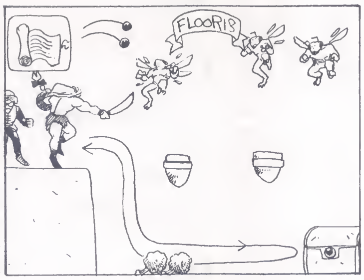
体力が3以下ならすぐ出てしまうのがてがたい。

FLOOR 17

ここはワープしないほうがトク。18階、19階は点が稼げるうえにうまくなれば体力が増える。

FLOOR 18

必ずスクロールを取る。出口付近のビーマンは、出現したらすぐ戻り、台の上に上がって倒すとよく肉を出す。これで体力がかえって増える。



ゴールデンブックの宝箱の所まで来たら、本を取らずに急いで左に戻り、台の上に乗って攻撃する。

FLOOR 19

スタート直後、左に行き、スクロールを持った状態でドラゴンパピーを倒し、スクロールを出させる。このスクロールを次の面に持っていく。

ちみもうりょうは、出現させたら戻るようにして確実にアイテムが取れる所で倒す。

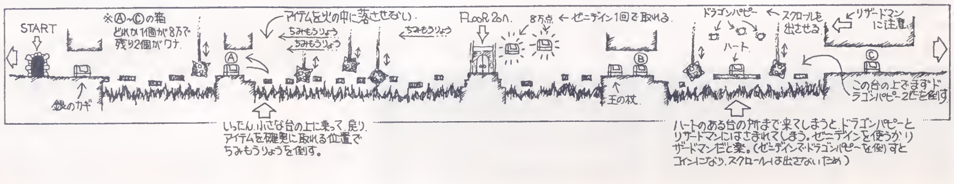
この面でいかにくらわないかが大切。もちろん8万3個は取る。

FLOOR 20

スクロールを持っていればミイラで稼ぐ。

FLOOR 21

ここはワープしたほうが確実に1200万出せる。逆に、体力がありすぎたり、全然なかったらワープしないほうが絶対よい。体力がここで4以上あると、下手をすると体力が9以上にオーバーしてしまう恐れがある。



FLOOR 24
虫のボスに来た時に、さすがに200万以上ないと1−200万は辛い。250万以上あれば余裕。

FLOOR 28
ウォータードラゴンを倒す時に、ロブスターが取れるように首をひきつけて倒す。

FLOOR 30
（前掲）

FLOOR 31
スクロールのままクラゲを倒し、フードで体力を増やす。

FLOOR 32
気合を入れて、侍などには絶対くらわないこと。慎重にやればよいだけだ。この面の逆ハートは全部取っても大丈夫。33階や34階で仲間を変えればよい。
もちろんスクロールを侍から出させる。運悪く出なくても、体力が3以上あれば100万以上出せる可能性は十分ある。

FLOOR 33
この階でクラゲで体力を増やしたら、以後は徹底的に体力重視で進む。1発もくらってはいけない。

FLOOR 34
体力が少なかったら（または多くても）、ペンダントを取り、ブルーストーンを取ったら戻り、ワープして36階のドラゴンをペンダントを持ったまま倒す（時間で減る体力を温存）。

FLOOR 36
この面以降は、リザードマンか王の騎士のほうがシーフより若干ラク。ボスを倒して450万以上が目標。400万ちょいだったら体力がこの時点で6くらいほしい。

FLOOR 38
この階で何発くらうかが勝負。ノーダメージだと、この階クリア時が一番体力が多くなる時。最低6くらい体力がほしい。

FLOOR 39
ワープしないほうが得。コウモリ地帯は、コウモリを倒しながら聖杯をとるとくらわない。

FLOOR 40
まちがって裏面に入るとすべてが水の泡。

FLOOR 41
ドラゴンパピーの出すフードに期待する。最後に体力が運で左右される場所だ。



46階でくらって体力を減らすと、1ゲージ10万以上の損だ！

FLOOR 45
（前掲）

FLOOR 48
狭い通路の所で、ペンダントを持って最後の稼ぎをする。体力が2を割るまでは十分稼げる。時間切れも気にしない。

FLOOR 49
100万のダイヤはキマイラを倒した瞬間に取りに行く。ハサミは、私としては取ってもあまり意味がないと思う。そんな体力があったら、47階、48階でかせぐべきだ。

1200万以上を狙うなら、前半でどうしても無理する必要が出てきます。しかし、1200万までなら体力温存策でじゅうぶん出るのです。
さあ、マジックソードに再びチャレンジだー

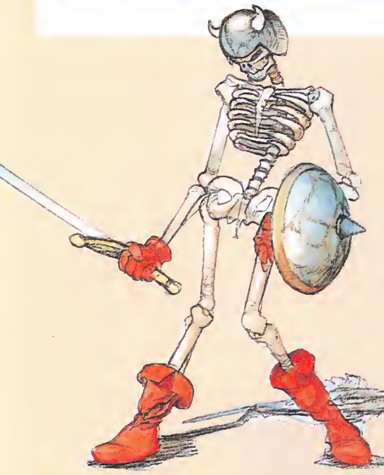
マジックソード開発者カラーイラスト

俺たちが本当の主役なのだ！

……と語る敵ザコキャラ

ア〜、ワレワレ。

文・イラスト：カプコン開発スタッフ



▲スケルトン

魔王の魔力で蘇った不死の骸骨戦士。動きは素早く、盾も使いこなす。攻撃を受けたら反撃に気をつけよう。



▶オーク

魔王の先兵として塔の全体を通して登場する。アイテムを見つけると腹の中へ入れてしまうことがある。



▲レッドドラゴン

何でワイがザコキャラなんじゃい！



▶悪鬼

牛のような角を生やし、獣の下半身を持つ鬼である。魔王復活以来自分の持ち場から一歩も動かず、手にした爆弾で侵入者を待ち受ける。



▲マミー

蘇った古代のミイラ。動きは遅いが組みつかれるとあっという間に精気を吸い取られる。打撃には強いが、僧侶の光弾で一撃で倒すことができる。



◀魔術師A

Aと呼ばれる魔術師は魔王に魂を売り渡した男である。飛空術と念動を得意とし、空中から念動によって、岩石を飛ばして攻撃してくる。落ち着いて当たればそれほど怖くない、慌てればAの思うつぼである。



▶魑魅魍魎ゴースト

魔王の闇の力に引きつけられて、呼びもしないのに集まった低級霊。群れとなって塔の中を飛び回っている。物欲の邪霊のようで、ひとつの群れを退治するとアイテムが出る。



◀ドクロ魔術師

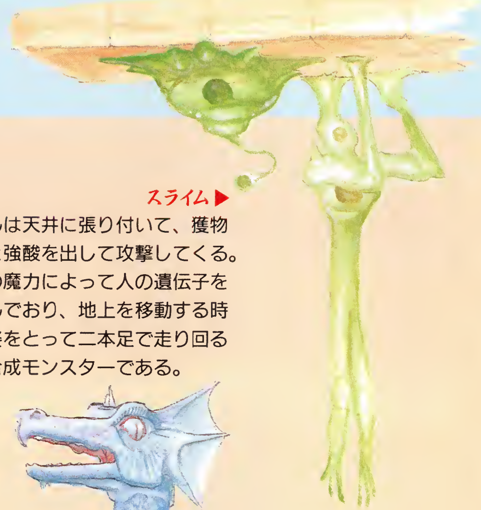
どくろをアイテムとして黒魔術を行う、狂信的な魔王崇拝者である。テレポートによって空間を移動し攻撃してくる強敵であるが、テレポート・アウトの瞬間を叩ければ一撃で倒すことが可能である。



▲ゴーレム
元の竜の塔の持ち主が盗賊などの侵入から塔の財産を守るためにしかけた巨大な罠、今で言う巨大ロボットで侵入者を罠や壁に追いつめて殺してしまう。一種の光センサーで侵入を感知して起動後は鯨のひげのゼンマイで動いている。



▲侍
正確には実体は刀のみで、人の形は闇の力が妖刀によって増幅され、実体化した霊体である。空中を飛び回り、必殺飛燕一文字切りで襲いかかる。油断すれば首を飛ばされてしまう、怒らせるとこわぁい男。



スライム▶
ふだんは天井に張り付いて、獲物が通ると強酸を出して攻撃してくる。
魔王の魔力によって人の遺伝子を取り込んでおり、地上を移動する時は人の姿をとって二本足で走り回る一種の合成モンスターである。



◀ウォーター・ドラゴン
塔内の水路にすむ魔王のペット。口から珊瑚玉を吐いて襲ってくる。大きさの割にそれほど強くない、むしろ水路の足場の悪さに注意するべきである。



▲ドラゴンパピー
一見ドラゴンの子供のようであるがれっきとした大人のドラゴンパピーである。2～3匹で群れて通りかかったものをからかうのが趣味、というから知能程度はかなり高いと思われるが、宝箱の開け方は分からずいつもその周りをピヨピヨ飛びかっている。



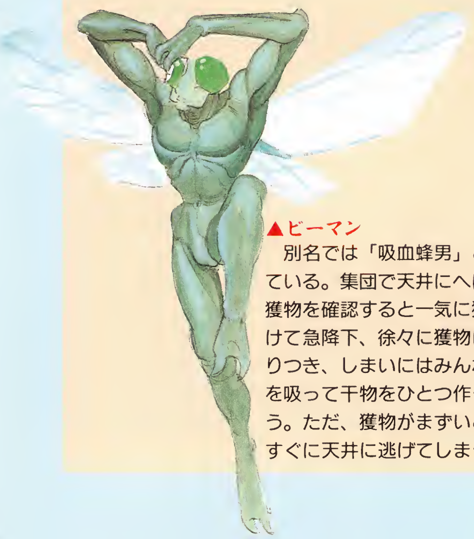
▲キング・ドクロ
魔王が滅ぼした王のどくろ。魔王の魔法の媒体として利用され、魔王にコントロールされて、侵入者の頭上にいかずちを落とす。



▶火竜
塔のなかに造られた人工の川や火の海に棲む竜です。竜の塔建造当時に対侵入者用に塔の主がそれぞれ火竜と水竜のつがいを放し飼いにしたのが始まりで、繁殖の結果今では正確な数さえ分からなくなっている。



▲オーガ
身長2メートルを超すオーガは凶暴な食人鬼、腕力にまかせて鉄球を振り回して相手を倒し、その後相手が死んでいようが生きていようが構わずに頭からバリバリとむしゃぶりつき、骨までしゃぶり尽くしてしまう。



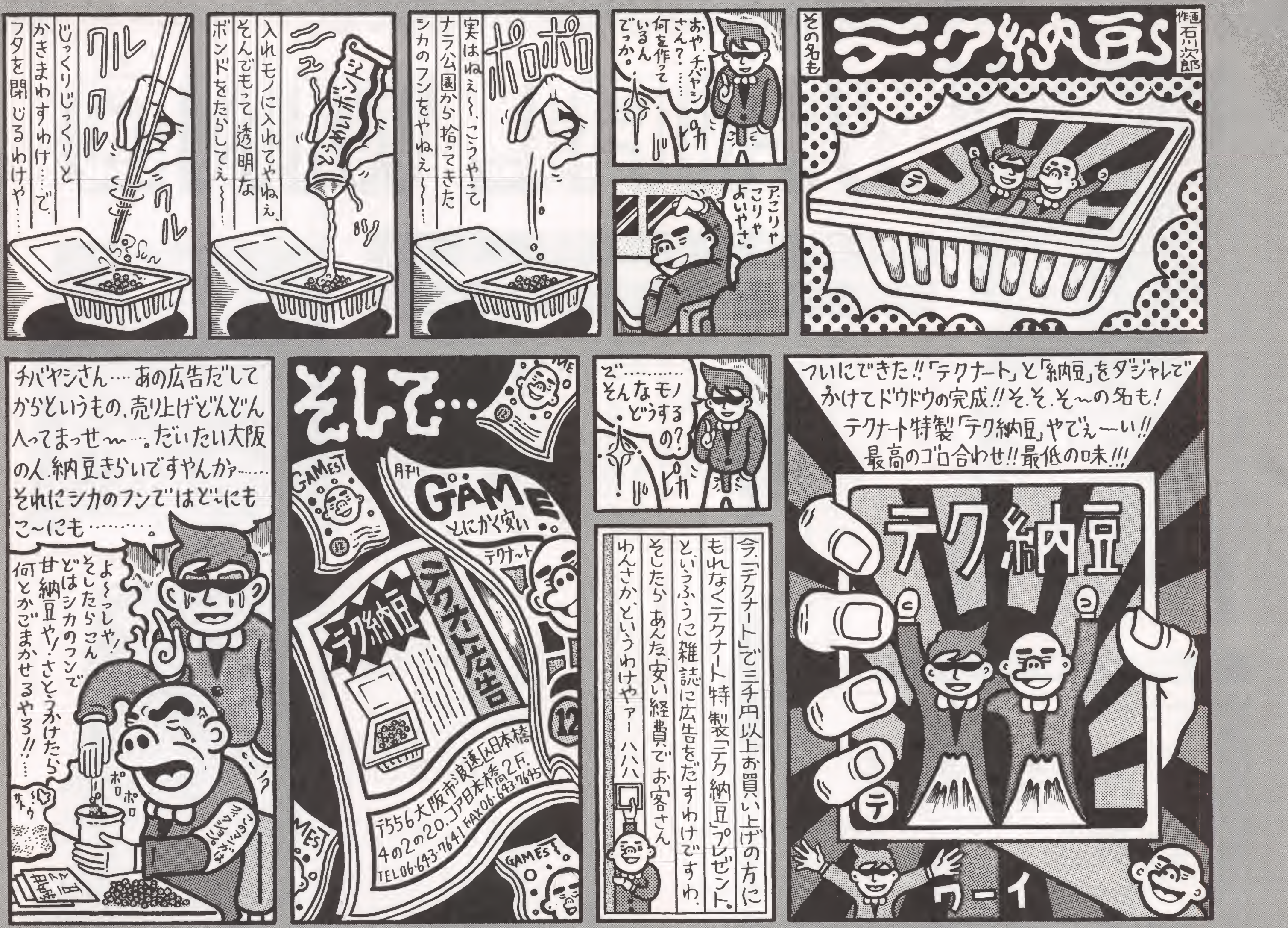
▲ビーマン
別名では「吸血蜂男」と呼ばれている。集団で天井にへばりつき獲物を確認すると一気に獲物目がけて急降下、徐々に獲物にまとわりつき、しまいにはみんなして血を吸って干物をひとつ作ってしまう。ただ、獲物がまずいとみるやすぐに天井に逃げてしまう。



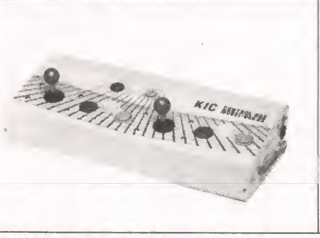
▼ゾンビーズ
かつてこの塔に入り魔物にやられたが牢に入れられることなく朽ちていったプレイヤーの浮かばれぬ魂が、魔法の布によってその恨みだけを増幅され、この塔の中によみがえったのがゾンビーズ。倒したときに必ず出現するコインは生前の貯金なのだろうか。



▶大とかげ
生まれてから一度も持ち場を離れなかった悪鬼と攻撃力を持たない大とかげが偶然仲良くなり、大とかげが悪鬼を背中に乗せることで双方の希望がかなったものである。特に初めて持ち場以外の世界を見た悪鬼は嬉しさのあまりいつもより多く爆弾を投げるのだった。



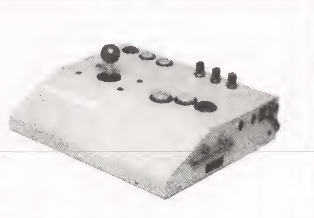
ゲームに金縛り!!



コントロールBOX（ニュータイプ）

さらにバージョンアップしました／
すべてのトリガーボタンに連射機能をプラス
さらに、RGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま//

Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
Bタイプ：RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥37,000



QC−1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800（21ピンケーブル付き）



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。
RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000



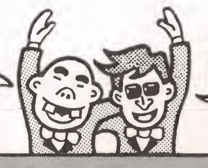
NEO−GEOシステム

高品位なグラフィック／サウンドは、まさにAVエンタテイメントの先鋭。最大330メガビットもの大容量ロムアクセス。拡大／縮小も自由に行えます。メモリーカードの使用で、ゲームセンターでも手軽にゲームプレイの継続ができます。本体（コントローラ付）¥58,000
ゲームカセット¥28,000〜¥35,000 ビデオ出力標準、RGB21ピンケーブル別売

テクナート
〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
年中無休
※類似品にご注意ください。

中古基板も常時2,000枚在庫／ くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで／



通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります／



バックボックス上のファンがいい味出してます。風神?もすてがたい。

WHIRL WIND（ワール ウィンド）

C.C

©ウィリアムズ

やっと復活しましたピンボール……。え、もう2カ月前からやってるって…。山河氏に感謝。

どうも長いこと休んでしまってすみませんでした。やはり健康が一番、特にピンボールなどは体力を使いますしね。

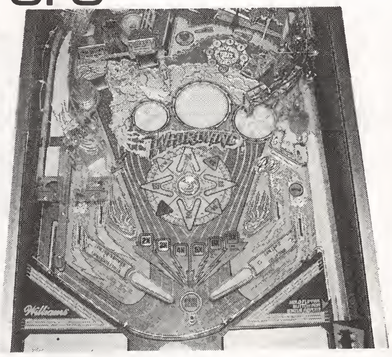
ところで先月、先々月の山河氏担当の回はどうでしたでしょうか。先月のような1台についての攻略なども要望があればやっていきたいと思いますし、山河氏も協力してくれるそうなので、意見などありましたらピンボールコーナーまでお願いします。

アースの続編登場

といったところで今回は私が休む前にやる予定だった"WHIRL WIND"(ウィリアムズ社)を紹介しましょう。

もう発売されてから半年近くたちましたが、まだまだ人気は高いようです。マシンの流れは、"アースシェイカー"の第2作と言ってもいいくらいそっくりで、フィーチャーも同じようなものが多くなっています。新しい所をいろいろ付け加え、不要な所は思いきってなくしてしまうというような、より完成されたマシンになっていると思います。

"アース"の流れだけあってフィーチャーがやたらと多く全部はカバーしきれませんが、とりあえず各フィーチャーを見てください。

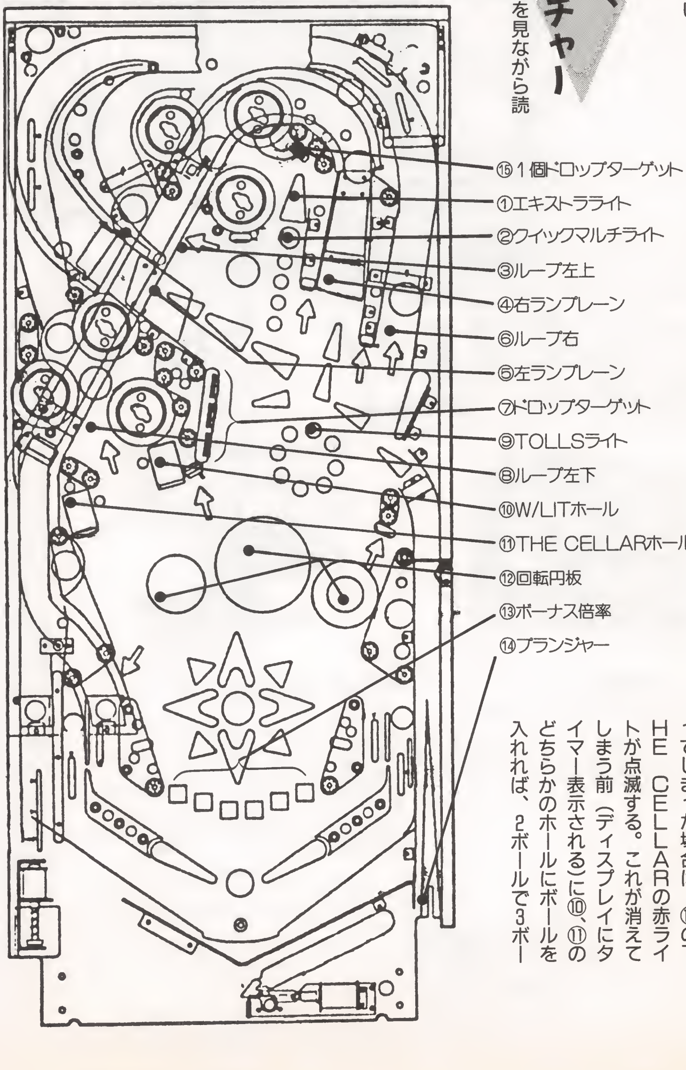


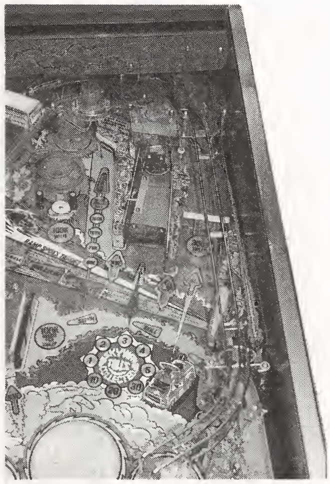
フィールド下部。回転板が所せましと並んでいる。

多いぞ、フィーチャー

フィールド図を見ながら読んでください。

WHIRL WIND　フィールド図





右ランプレーンとその周辺。右ランプレーンは可動式で、上にはねる。

1・プランジャースキル

⑭(プランジャー)から打ち出したボールを直接⑦(ドロップターゲット)に当てて落とすとプランジャースキルショットボーナスが得られる。⑦は上から10万、20万、30万となっており、3つとも落とせば60万点となる。なお強く⑭より打ち出したボールは③から⑥に抜けてくるので右上フリッパーを使って⑤に入れるように。

2・マルチボール

通常のマルチは2ボールロックの3ボールマルチとなる。まず、フィールド上各所にある矢印のライトが指しているターゲットやレーン。これの矢印が点滅しているものを完成させていき、NE(赤)、SE(オレンジ)、NW(黄)、SW(緑)の全部を点灯させると、④(右ランプレーン)にLOCKのライトが点灯するので、入れて1ボールロック。もう1回同様にして2ボールをロックさせる。

3ボール目を⑤(左ランプレーン)に上げるか、④の道が上にはねた時(2ボールロックした時は上がるようになっている)の奥のホールにロックのライトが点灯していれば、そこに入れるかで3ボールマルチの開始となる。なお、NE、SEなどのライトは、直接当てたり通して灯けるほかに、⑤に上げても点滅中のライト1つが点灯する。また、マルチの2回目以後は点滅するライトが2つだけ(NWならNWの2つ)になり難度が上がるようになっている。

また、ロック可能状態時やマルチ中はフィールド中央に3つある⑫(回転円板)が回り、バックボックス上のファンも回る。ボールの動きがよりトリッキーになるので注意。左ランプレーンに上げた時も少し円板が回るが、この時は右のアウトレーンに注意。

マルチ中は左のランプレーンにジャックポットがあり、1回通すと200万点、以後1回上げるごとに100万点ずつ上がって得点が入る。確認したところでは700万点まで入った。

さらに、1回もジャックポットを取らずにマルチが終わってしまった場合は、⑪のTHE CELLARの赤ライトが点滅する。これが消えてしまう前(ディスプレイにタイマー表示されるこ⑩、⑪のどちらかのホールにボールを入れれば、2ボールで3ボー



2ホールのアップ。W/LITを確実に狙えるようにしよう。



ドロップターゲット。スキルショットを決めるのは難しい。

ルマルチと同じ（ジャックポットもある）プレイができる。

3・クイックマルチ

④(右ランプレーン)に連続でボールを上げると⑮の1つだけドロップターゲットのライトが進む。一番上の②（クイックマルチライト）まで上げて⑮に当てると、④が上がって奥のホールにロックのライトが灯くので、入れれば⑭にボールが出る。それを打ち出せばクイックマルチスタート。クイックマルチ中は⑤のミリオンライトが点灯しているので上げれば100万点。これは何回上げても100万点しか得られない。またクイックマルチのロックライト点灯はCELLARホールで得られるものもある。ライトはボールアウトで消える。

4・CELLARホールボーナス

⑩(W／LITホール)の上部の黄色のライトが点灯中にこのホールに入れると、バックグラス下部のCELLAR DOOR VALUEで、点滅中のものが得られる。

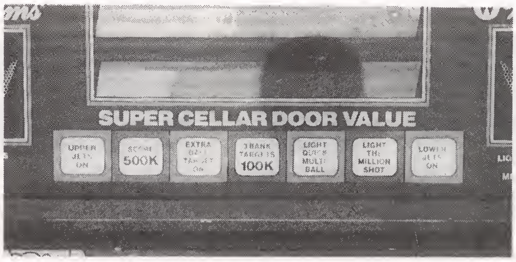
バックグラス下部のライトは取った時に1つ左に動くのと、⑥(ループ右)入り口にあるスピナーを回すと左回りに動く。黄色のライトは、右リターンレーンで一定時間点滅と、左ランプレーンに上げた時に点灯させることができる。

さらにバックグラス上のものを全部取ると、自動的に黄色のライトが点灯し、この時にホールに入れるとメガドアボーナスとして、バックグラスの全部のものと200万点、アウトレーンにスペシャル点灯が得られる。メガドアを一度取ってしまうと、ボールアウトになるまでCELLARボーナスは得られなくなる。

メガドアはかなりおいしいボーナスなのでぜひ狙ってほしい。

5・エキストラボール

①(エキストラボールライト)が点灯中に⑮を落とせば得られる。①を点灯させるには、⑨（TOLLS数）ライトを10～15（設定により変わる）まで進める、60まで進める、CELLARボーナスで灯ける、ボーナス倍率を最初の6倍まで上げる、などがある。ボーナス倍率はボールをロックすると1つずつ点灯していく（マルチ1回で2つ点灯）。CELLARで灯けたエキストラのライトは、ボールアウトで消えてしまうが、その他のものは、次のボールでも点灯したまま残る。



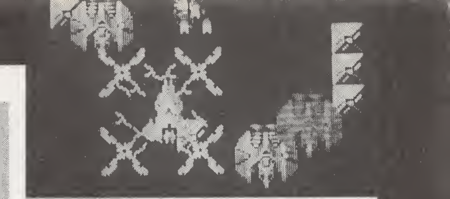
CELLARボーナスで得られるもの。エキストラボールとクイックマルチがおいしい。

ちゃんと動いてくれ〜!!

以上WHIRL WINDフィーチャーでした。かなりフィーチャー数が多いのですが、アースの時よりはスッキリしてよりうまくつながっていると思います。

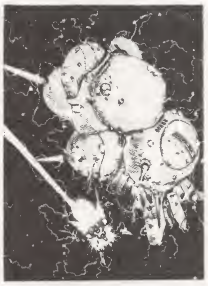
ただ、台によっては、異常なほど左ランプレーンに上げにくかったり、回転円板のスピードがやたらに速かったりとまだ多少の問題点はあるようです。さらにメンテナンスが難しいのはわかるのですが円板が回らなかったり、変に出っぱっていたりするという話もよく聞きます。せっかくいいマシンなのですから完全な状態にしておいてもらいたいものですね。

それではまた来月。



忘れがたいタテシューティングの金字塔

ASO



SNKの名作 ASO

今回は、SNKのタテスクロールシューティング、「ASO」についてとりあげてみます。

サスケVSコマンダ、ジョイフルロードなどの名作はありましたが、SNKの名前を天下に知らしめたのは、ASOだったといっても過言ではないでしょう。当時、SNKはハル21、T.A.N.K、アテナ、怒とヒットゲームを連続して出し、まさに黄金時代でした。

その中でも、圧倒的な人気だったASOは、T.A.N.K.とアテナの間に発売されました。ASOは、2ボタンでミサイルとレーザーが撃ち分けられ、各3段階にパワーUPします。

しかし、何といっても大きな特徴は8つのアーマーが使えることです。アーマーは、地上物を破壊すると出現するパーツを3つ集めることによって完成し、ストックされます。アーマーは全部で8種類あり、オクト、シールド、キャノン、ホーミング、パラライザー、ニュークリア、ファイヤー、サンダーと、全部そろえると20万点のボーナスが入ります。20万点をそろえるには、計24個のパーツを集めないといけません。

地上には、パーツ、レーザー、ミサイルのアイテムのほか、アーマーを使う時に必要なエネルギー(E)、スピード(S)、V、F、W、R、?などのアイテムが所狭しと配置されています。

グラディウスが、パワーUPもエネルギーカプセルという形にして、できるだけゲームの世界を重視しているのに比べ、ASOのアイテムの多さは異常とも思えるほどです。地面の上に、SだのEだのとアルファベットがいちめんに置かれていて、それだけでもこのゲームの特殊性がわかると思います。

アルファベットが地面の上にたくさん並べてあるASOの世界。それは、ゲーム性を重視した結果であって、とても複雑で、なおかつ考え尽くされたゲームのシステムを示しているのです。

これらのアイテム類は、すべてピラミッド状の地上を破壊することによって出現しますが、壊すまでは何のアイテムが出るかわからないようになっています。中にはスピードダウンの逆S、逆L、逆Mなどの取ってはいけないアイテムもありました。つまり、どの場所に何があるか覚えることによって少しずつうまくなるように考えられているのです。

ぜんじの

GAME CATCH UP

ゲームシステムのち密さ

さて、ASOの一番の特徴にアーマーがあります。最も使えるのがシールドアーマーです。

ASOが入荷された当初、シールドアーマーの使い方がわからず、何て難しいゲームなんだ!という感じでした。アーマーは、ボスや難しい所に使う特殊武器と思いこんでいたので、常にシールドアーマーをはり続けていくという技には気づかなかったのです。

当時は1面のボスはファイヤー、2面のボスはニュークリア、3面のボスはキャノンアーマーを使わないと倒せませんでした。これらのアーマーを使うには、他のアーマーをつけていては不可能です。これらのボスを、ノーマルのレーザーとミサイルで、近づいて速攻で倒し、ずっとシールドアーマーをはり続けることができるということを聞いた時は、目からウロコが落ちた感がしました。これが、まさに攻略法というやつです。

シールドアーマーをはると、とても当たり判定が大きくなってしまいます。しかし、弾が当たってもエネルギーが減るだけなので、どんどん地形の上にあるEを回収していけば死ぬことはありません。

この方法を使うと、ゲーム感覚が全然違ってきます。また別のゲーム性が入ってくるのです。

敵も斬新な点がたくさんありました。破壊できない赤い誘導弾がバリバリ出るゲームといえば、ASOぐらいのものでしょう。この誘導弾は、自機の近くに来ると誘導しなくなるので、弾を1回ひきつけてしまえばただの弾になります。

また、各面にそれぞれ特徴のあるボスが出てくるのも当時として大きく目立った点でした。最近のゲームでは当たり前になってますが、ASOがエリアエンドボスの元祖といっても過言ではないでしょう。ミサイル攻撃しか受けつけない2面ボス、ハノマス・ズイ、蛇のようにぐるぐる回るボンボネラ、ワープするギガビット、地上物の最終ボスジョジョぜぜなど、敵の性質を考えないと倒せないものばかりでした。

グラディウスとの差

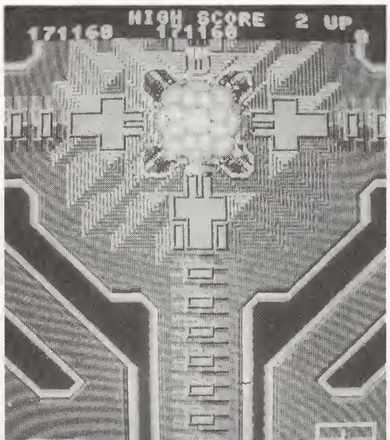
ASOは、当時としては、グラディウスに負けないほどよくできたゲームだと思うし、とても対照的なゲームだと思います。ただタテとヨコの違いだけでなく、グラディウスがゲーム性を生かしつつもゲームの持つ世界をも重視したのに対し、ASOは徹底的にゲームシステムにこだわったのです。文句なく面白く、とても奥深い内容で、ASOの名はシューティング史上決して忘れることのできないものといえます。

しかし現在、ASOがグラディウスより知っている人の少ないのはなぜか?その一番大きい理由は、グラディウスがサラマンダ、グラIIと名作が伝説を作っていったのに対し、SNKはこれに続く名作を出せなかったからではないでしょうか。

意外に知られていないことかもしれませんが、このゲーム業界では、パート2ものを1作目と同じ企画スタッフが開発することは非常に少ないのです。詳しいことは全くわかりませんが、同じ企画者がシューティングの続編を作ることは、結果的になかったようです。

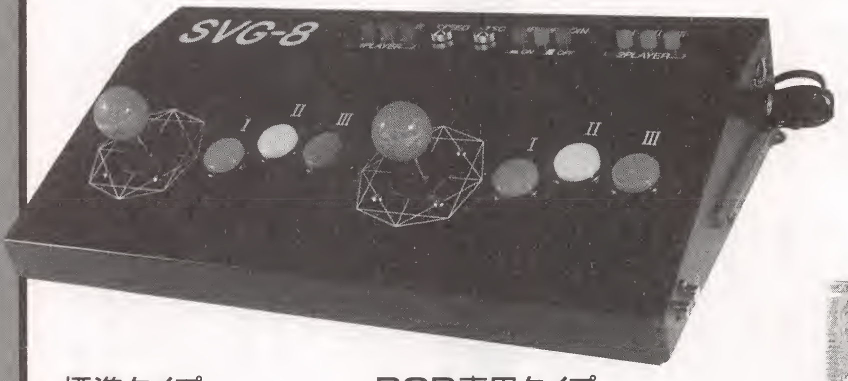
その結果、ASOという名作が、新たな伝説を生み出すことなく終わってしまったのはとても残念なことです。今度、ネオ・ジオでASOIIが出るそうなので、期待したいですね。

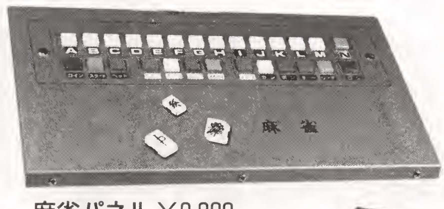
来月は、ぐっと新しくなってR-TYPEの話をします。いろいろネタがあるので、楽しみにしてくださいね。



全身まさに完全炎上

連射装置内蔵のSVG−8が、さらに使いやすくなって君を襲う!! 大迫力のステレオ装置内蔵タイプも新登場!!

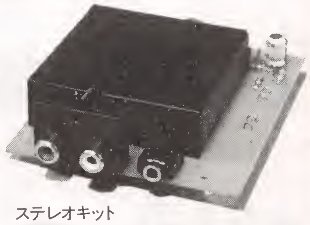




麻雀パネル ￥9,800



ジョイシステムPMF-8 メガドライブ用 ￥3,500



ステレオキット RPS-8(別売) ￥8,000

標準タイプ SVG−8 ￥34,800　RGB専用タイプ ￥29,800

写真はRPS-8内蔵タイプです。

- ●当社独自の開発により画面がキメこまかな色彩です。
- ●新機種はさらに鮮明。
- ●カラー微調整がかんたんにできます。
- ●レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
- ●連射のスピードが調整できます。
- ●連射はすべてのボタン(6個)でできます。
- ●テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- ●配線はSAM規格。
- ●RGB21ピン対応。
- ●トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ●ヘッドホン端子付き。
- ●マージャンや特殊パネルにも対応できます。

絶賛発売中!!

ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用　￥3,500

■パソコン用
■マークIII用　￥2,500

R-TypeII	￥45,000	麻雀フォーカス	￥15,000	妖獣伝	￥ 6,000
オメガファイター	￥25,000	グラディウスIII	￥60,000	少林寺への道	￥ 5,000
脱獄	￥35,000	獣王記	￥40,000	ダイナマイトリーグ	￥60,000
天地を喰らう	￥135,000	マグマックス	￥ 5,000	ダブルドラゴン	￥25,000
1941	￥115,000	サーカスチャーリー	￥ 5,000	麻雀鹿鳴館	￥15,000
地獄めぐり	￥42,000	源平討魔伝	￥25,000		
戦場の狼II	￥135,000	タツジン	￥65,000		
妖魔忍法帳	￥ 7,000	スカイソルジャー	￥45,000		
熱血高校ドッジボール	￥ 8,000	ダブルドラゴンII	￥60,000		
戦場の狼	￥ 7,000	スラップファイト	￥15,000		

その他在庫がたくさんあります。不要の基板を高価で買い取ります。お電話下さい。

SVG-8取扱店

関東地区
アップル
☎0542-87-5267

関西地区
ソフトランド
秀　和
☎06-649-7177

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
TEL0798(71)2910 FAX 0798(71)7107
上記の電話にかからないときはマニア専用なんでも相談室
040(71)84103まで!

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ●ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- ●お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- ●代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- ●商品到着後、1週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- ●3ヶ月間保証書付きです。
- ●アフターサービスは完全ですので安心してください。

才能を爆発させろ

読者がつくるゲームデザイン

はねたまご

担当 野村流紋

速報第2回後編

君はどれを紹介してほしい？
一挙掲載その後編！
作品募集もまだまだ続行中だぞ！

略号の意味

ⓈスポーツⒶアクション
ⓀコミカルⓀキャラクター
ⒹドライブⓅパズル
Ⓓ大型筐体Ⓣ特殊なもの
Ⓢシューティング
Ⓥ主人公の視角が画面のもの

作品紹介

発表スペースに対して、あまりにも多い応募作品。苦肉の「速報」もこれで4回目。それなりの数の作品を軽く紹介してきたけど、これっていう作品はあったかな？

現在も継続して作品募集もしてるけど、応募する場合、なるべくレポート用紙の表のみに黒いペンで書き、また必ず住所、氏名、年齢を明記するようにしてください。

前回の「はねたまご速報」（36・37号）の作品も含めて、発表してほしい作品のアンケートも募集中です。ぜひご意見をお聞かせください。

〝爆噴!!火山屋稼業バカ一代〟 アパ

（兵庫県　平田康君）

4方向レバーで主人公の移動、1ボタンでハンマーを振り、杭と敵キャラを叩く。

固定画面内のフィールドが、折れ曲がった細い火山帯に仕切られていて、それを噴火させる杭がある。敵キャラを噴火に巻き込んで倒し、脱出すれば面クリア。

●寸評——固定フィールドのアクションパズルものの一種。火山帯を3回噴火させると山になり、通れなくなるアイデアと、敵キャラのネタがいい。

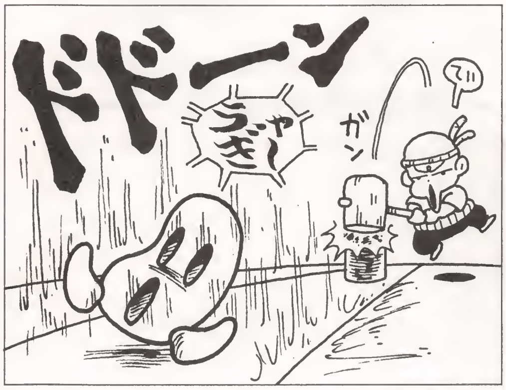
プリヴェイル・ルビーズ アパ

（東京都　西形吉雄君）

左右下の3方向レバーと1ボタンで、2つ並んで落ちてくる3色の玉を操作。色には、じゃんけん式に決められた強弱があり、落ちた場所の下の色に勝てば、下の玉が消え、負けると違う色の玉が湧く。

●寸評——色の強弱はイメージしづらいので、素直に、じゃんけんの手の絵でも入ったブロックを落とすようにしたほうがいいのでは？





矢印人間の華麗なる脱出 キア

（福井県　けんつぎぱくちゃん君）

来月発表予定。

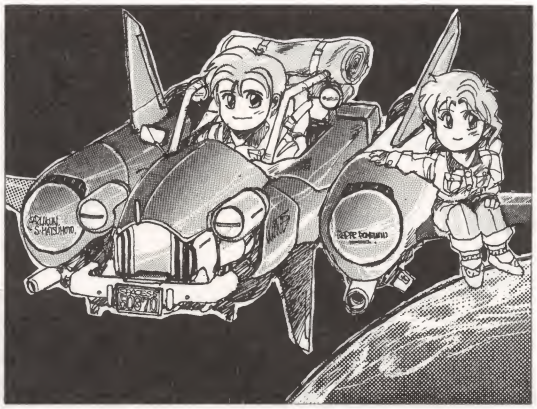
宇宙SSカズ君とトモちゃんの日記 コシ

（沖縄県　とも・PIC君）

8方向レバー、2ボタン。

横スクロールのシューティングで、地形の当たり判定はない。ぼんどぼーむ（ショットー）で敵を固め、体当たりでやっつける。はなびしすてむ（ショット2）は、自機のコクピットを除く部分が飛び散って敵を倒し、再び合体するというもの。

●寸評——始める前に、面ごとの難易度を自分で設定するのが特徴。





THE LEJEND OF FIGHTERS ア

（愛知県　青い竜ZAP-I君）

8方向レバーにアタック・ジャンプの2ボタン。

ファイティングファンタジータイプで、16人のキャラから、好みのものを選び、主人公とする。ランダムにトーナメントが組まれる。

●寸評——キャラごとに多種多様な攻撃方法を用意し、特徴を持たせているのはいいが、操作方法に難がある。

ON PANEL キアシ

（茨城県　4N414C君）

操作は主人公移動の8方向レバーに、ショット・ジャンプの2ボタン。

真上から見た画面で、四角いパネルの集まりでできたフィールドから、ショットと体当たりで敵を追い出す。

●寸評——キャラを人と怪物にしてショットをつけたモトス。主人公が1Pと2Pで違い同時プレイ可能なのがいい。

SPIRIT BATTLE ZONE キア

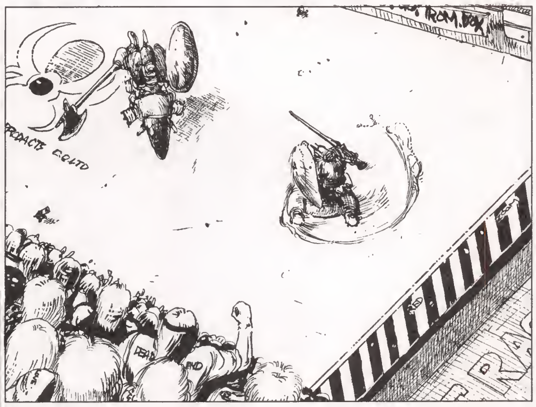
（東京都　ZEE君）

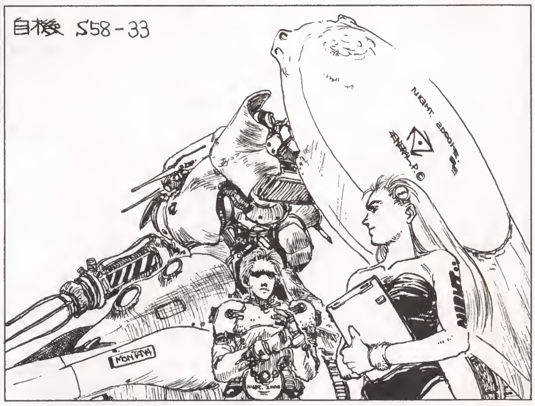
左右移動に伏せ、ジャンプの4方向レバーに、アタックと乗り移りの2ボタン。

倒した敵に、自由に乗り移ることができ、主人公が多種多様な攻撃をできる。

自由に選べる4つのシナリオを全部クリアすると、最終面へいける。

●寸評——ゲームとしてどこまでできるかは疑問だが、乗り移りのアイデアとシナリオを選べるのがいい。





メタルスケイル・ウォリアーズ一撃 キ ア

（愛媛県　おかむら君）

斜め上から見下ろした画面内の、横2画面分の大きさのリングで、敵メカと一騎討ち。8方向レバーと、アタック＆防御、反転、ダッシュの3ボタンで操作。

●寸評――中世の騎士の馬上槍試合をイメージした、純テクニック志向の、メカアクション。かっこいい演出があれば、けっこう燃えることうけあい。

アトミック5 シ

（大阪府　外川政人君）

横スクロールで、8方向レバーと、レーザー・アトミックビーム発射の2ボタン。

21種のアイテム（原子記号で表記）があり、アトミックビームで動かして、6種の特殊アイテムに合成する。

●寸評――アイテムの数が多いのはいいが、それぞれにもっと特徴を持たせるべきだ。

サンタクロース コ キ ア

（愛知県　雷将斗君）

8方向レバーとジャンプの1ボタン。画面はロッドランドなどに見られる、真横からの視点で固定画面。

敵を避けるかジャンプで踏み潰し、画面内の「心の鍵」を集める。鍵を取れば取るほど敵が弱くなる。

●寸評――難易度の調整に問題がありそうだが、最終面に限りシューティングになるのが面白い。

アングルモード パ

（北海道　木本浩之君）

8方向レバーと2ボタンで、5×5の25個並べられた、サイコロ状のブロックの表面の絵を完成させる。

レバーでブロックを指定。Aボタンを押しながら、レバーの4方向でブロックを倒すように回転。Bボタンで表面の絵を右回転させる。

●寸評――絵を作っていく過程を楽しめるのがいい。

修正案を送る時は、整理の都合上、すべて初めから書き直した完全版のものを送ってくださいね。

SFOMA 視 シ

（愛知県　佐藤（無節操男）敦君）

操縦桿とスロットルレバーに、ガトリング砲とミサイルの2ボタンで操作。

3種の機体から自機を選び、ギャラクシーフォース式画面で巨大怪獣と戦う。

●寸評――せっかく3種類の自機を選べるアイデアなのだから、もっと能力に差をつけて、各面における有利、不利を作るといいだろう。

FATAL BROTHERS 大 キ シ

（大阪府　嬉嬉君）

トラックボールで主人公の移動、ロストワールド式ローリングスイッチで攻撃。

縦モニターを横に二つ並べた筐体で、ゲーム内容は戦場の狼風。

●寸評――練りが甘く、各部が曖昧のままだが、操作系を変えることにより、操作性を上げてあるところはいい。

ネイボット シ

（埼玉県　柳田豊君）

8方向レバーにショットボバー・スクロールスピードチェンジの3ボタン。

縦スクロールで、R・TYPE式にショットパワーを貯められるが、貯めるパワーに上限がない。5種ある無敵のビット（2つまで、自機の左右に付く）がパワーアップで、巨大戦艦との戦いが主。

●寸評――スピードチェンジのアイデアが生かされていないが、戦艦との一騎討ちは面白い。

警視庁機動特捜部第一課 視 シ

（大阪府　外川政人君）

オペレーションウルフ式筐体に、左右回頭のペダル付き。

操作は、トリガーと手榴弾発射ボタンの付いた銃と左右移動のペダル。

●寸評――ガンシューティングに、避ける要素を加えたところがポイント。

MIKRO FIGHT シ

（鹿児島県　飯山靖君）

横スクロールで、8方向レバーで移動、ショットとボムの2ボタンで攻撃。

ミクロサイズの自機で人体内に入る。T細胞、B細胞、免疫細胞、リンパ液がパワーアップアイテムになる。

●寸評――各面に時間制限を設け、スクロールスピードアップのアイテムを取らせるアイデアはいい。

エキサイティングレスリング ス

（大阪府　外川政人君）

レバーと大技・小技・ダッシュの3ボタンで操作するレスリングゲーム。

10人のキャラから主人公を選ぶ。

●寸評――かなりの数のプロレス技と、キャラクターごとの特殊技がポイント。

REMAINS SEARCHER キ ア シ

（大阪府　外川政人君）

世界各地の遺跡を巡る。

操作は8方向レバーと、ピストル・ムチ・ジャンプの3ボタン。真横から見た画面で、ムチを上のパイプ等に引っ掛けて登ることができる。

●寸評――スペランカー風探検もの。各面ごとに、違った遺跡の雰囲気を演出できればいいだろう。

（未定） 特 シ 大

（兵庫県　平田康君）

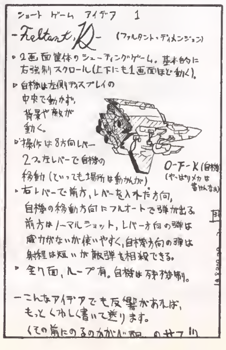
ミサイル、バルカンのトリガー付きハンドル、操縦桿に、車・ロボット変形ボタン付きハイ・ローギア、もしくは変形レバーとアクセル（ブレーキがあっても可）。

エネルギーライフ制で、車時にはミサイルの照準は敵を自動的に捕捉する。

●寸評――変形自由のナイトストライカー。車・ロボットの有利・不利をフォローしてある面の作り方、敵キャラのセンス、爽快感など、かなり見どころが多い。

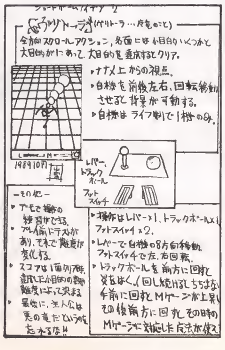
ファルタントIIディメンジョン シ 大

（北海道　デサイトマン君）

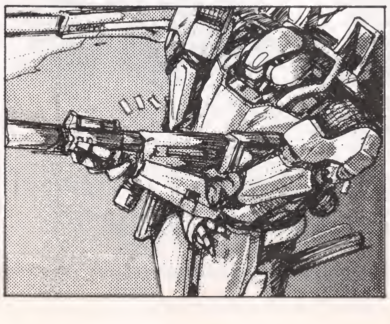


ヴリトーラ 特 ア

（北海道　デサイトマン君）







ゲーメスト

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣことと TM

アイランド

★いわゆる1月号ってやつで、アイランドもちぼっとマイナァチェンジしてみました。どう？
　さてさてアイランドでは、皆さんの生の声がなにより欲しい！ゲームに思うこと、ゲーメストに思うこと、アイランドにのってる手紙に思うことなど思い立ったらグガッーとお手元のハガキやアンケートハガキに書いてポストにGO！
　制約は特にないけれど、「人に読ませる」というのを考えてくれると使いやすいね。
　んでは、いってみましょかー



←(神奈川県　USK－若気のいたり－直羅君③)★レディスアンドジェントゥルメン・アーンドオトッツァンオカッツァン－ゲーメストアイランドのはじまりはじまり・今月も精魂尽き果てるまでつっぱしれッ!!

今月のいっぱつ!!!

劇場人生　ザ・クエスト・オブ・ガイ

　メトロシティの平和な昼下がり、武神流忍法の継承者ガイが市役所の近くのスシバーでのんきに番茶をすすっていた時のこと。突然入り口の戸が荒々しく破壊され、一人の巨漢が店内に姿を現した。
「し、市長はん！」
　思わず口をへの字形にして叫ぶガイのほうへ、その男は扉の残骸を踏みつぶしながら歩み寄ってきた。スーツこそ着ているが、三千世界のどこを探しても彼が市長の職に就いていると想像しうる人間はいないだろう。名はマイク・ハガー。暴力と破壊の権化である（マッドギア談）。
「はーっはっはっ、元気かガイ君」そう言うとハガーはガイの肩をポンポンと叩いた。
（ぐおっ！何すんねん！）
　口にこそ出さなかったが、ガイは鎖骨にヒビが入るのを感じた。
「ところでガイ君――一寸頼みがあるんだが」
　ハガーはにこやかに微笑んでガイに話しかけた。こーゆーのを悪魔の微笑みというのだろうか…ガイは最後のカッパ巻きを口に運びながら思い浮かべた。本人はこれをハガースマイルと称して、アメリカ中に広めようと考えているらしい。恐るべき野望である。
「実はねェ、5番街のA地区のドブが詰まってんだよ。行って掃除してくれないかなァ？」
「ええっ！またでっか!?この前も8番街で便所掃除をやらされたばっかりでっせ！」
　ガイは立ち上がって反論したが、ハガーがギヌロと眼球を動かしただけでその体は硬直してしまうのだった。
「ボランティアだ。社会のために尽くすのはいいことだぞ」
「そ、そやけどなんでまたいきなり？」ガイが聞くと、ハガーは目を閉じて腕を組んだ。
「ガイよ。もうすぐ何の季節か知っているか？」
「え？や、焼きイモのシーズンでっか？」ハガーの豪拳がガイの顔面に炸裂した。
「は、はう――」
「…よいか、ガイよ。もうすぐ第4回ゲーメスト大賞の投票日だ。私としてはゼヒともキャラクター部門、大賞の栄光に輝きたい。そのためには市民の皆々に私の善良さを印象づけておかねばならないのだよ」ハガーは力強く語った。
「だったら市長はん自らやればええじゃないでっか」
　その言葉に、ハガーの額の血管がピクリと動いた。
「ガイよ……いつからそんなに偉くなったのだ？」
　威圧的な口調に、ガイは首を左右にブルンブルン振った。
「ラ、ラジャー。今すぐ掃除に行ってきます」蒼白になってその場を立ち去ろうとしたガイを、ハガーは呼びとめた。
「おっと、待ちたまえガイ君。ときに今、財布はあるかね？」
「はぁ」
　おそるおそるガイがさしだした財布を、ハガーは懐にしまいこんだ。
「よし、これはユニセフに寄付しよう」
「そ、そないな殺生な！」
「何だね？その不満そうな顔は!?」
　ガイは茫然自失となり、店の外へフラフラと出ていった。
「おう、そうそうガイ君、ゲーメスト大賞は私に票を入れるんだぞ」
　そのハガーの声に、ガイは人生の無情をつくづくと感じた。そして一大決心を固めると、その足を銀行に向けたのであった。

つづく！

（長崎県　ワイド・カンダタ君）
★おあっと――掟破りのいきなりショートストーリーだ!!しかも堂々と「つづく!!」
　孤独な日本人・ガイの運命は？野望に燃える市長を押しとどめられる人間はいないのか？傍若無人の次号を待て!!（本当に続くんだってば）

がぶりより ゲーマー人生

みなさん!!みかん食べてますか？今日は効く人にはとてもよく効く「ヂュルーン」という技を教えましょう。まずミカンの皮をむき、丸のまま食べて友人にもそれをやらせます。相手の口がふさがったら、そのわき腹を指で突くのです。するとやられた人はパロディウス5面ボス「ヨシコ」をミカンでやってしまうのです…。

（神奈川県　ゴリバス2001年君）



↑（大阪府　單気筒君）★とこしえのみことば今ぞ人となりたもう　待ち望みし民の主よ　おのが幸をいわわずや。

またひとつ利口になったワタシ

☆先日、TVで「女ねずみ小僧」とかゆーのを見ていて、「なんで女忍者を〃くのいち〃っていうんだろ？」とたずねたら父は「女だからだろ」と言った。なお意味不明の僕に父はばかを見る目で話してくれた。

「いーか、〃くノ一〃を重ねて書いてみろ…」

言われた通りにすると…。

「！」…そう…くノ一を重ねて書くと「女」になるのだっ!!

「お前、そんなことも知らなかったのか？」「うん…」

みなさんは知っていたかもしれないけれど、この時僕はまともにおどろいたのだった。父を尊敬のまなざしで見てしまった。さらに、

「ああっニンウォリのくノ一よ、あさはかな俺をゆるしてくれ～！」と心の中で叫んでしまうのは、やはりゲーマーの性（さが）なんですね…。

（神奈川県　こっぱみじんこ君）

★なんのこっちゃ…。「アンタだけや～!!」と叫びたいのは私だけではないはず!!

↓（埼玉県　YO－2－YA君）★一瞬、何のゲームかと思った…。





↑（東京都　BER 無色無臭さん）★な、なんだろうね…。

つっこめつっこめドレミファソー

（嘉門達夫・談）

☆はっはっはっは、まことに面白い物を見つけちゃったぜ。それは9月にNHKで放映された「愛されてますかお父さん」とゆー番組で、主人公の中学生がゲーセンで遊んでるシーンでのこと。

彼はかなり真剣な表情でテトリスをプレイしていたんだけど、その画面が「なーんか変？」。よく見てみりゃ、INSERT COINと画面のまんまんなかに表示されてるではないかあああああーっ!!

金もなく　一人寂しく　デモをプレイ

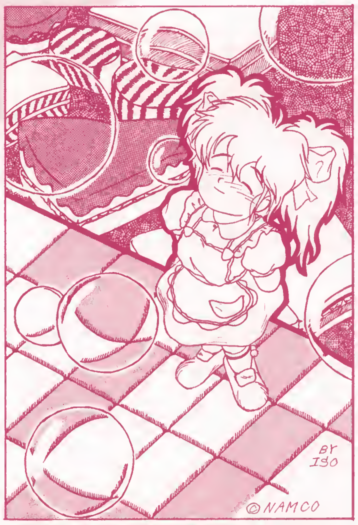
〈崩水淡〉

ああ悲しいかな学生ゲーマー……。彼は貧乏な家庭に住んでいるのでしょう。いいえ、絶対住んでいるはずです!!第一、デモ画面であそこまで真剣にやれる人はいないと思うしー。何にせよ、彼は貧乏学生ゲーマー（自分も含む）の代表として、世の人々に現在学生ゲーマーがどーゆー状況であるかを伝えてくれたのです。

とにかく、学生も楽しく遊べる安くてよい店がたくさんできてほしいってことなんですヨっ。

（大阪府　崩水淡君）

★TVドラマとかでゲームをプレイしてる時は、けっこうデモ画面みたい。店にいる客



↑（茨城県　ISO 君）★微妙な表情が出てる絵っていいぞ。しかし、この人（アリス）も根強い。

CHECK

危険なエア・インフェルノ度チェック

1. ヘリと名のつくゲームはすべてやった。
2. 消火剤がナパームだったらなぁ…と、ふと思ったことがある。
3. ワーグナーを聴きながらプレイした。
4. 実戦編でクリアすると出てくる女を見て、「あの女を逃がすな畜生め、頭上でヘリを止めろ！ぶっころしてやる」と叫んだことが数回ある。（あぶねーよこの人㊥）
5. 次回作は「ドンパチ」にしてほしい。
6. イラクに行きたい。
7. 厚木の映画館で割引してもらえる。
8. 耳をコレクションしている。

0の人…地獄の黙示録を見なさい！
1～3…普通の人でしょう（そうか?㊥）。
4～7…ミリタリーマニアってやーねー。
8の人…ベトナムでは何人殺してきたんだ？

（富山県　水谷道夫くんの友人J君）

★き……危険だ。

つっこみ三昧

ボケは常に日常の暗がりにひそむ…。

10月号驚異現象のページの㉕コラムス意味なし技図１、「完璧!!」は本当は、
「完璧!!」である。かんぺきのぺきは壁(かべ)ではなくて璧(たま)である。いろんな雑誌にこの指摘をしたが取り上げてもらったことはない。だから同じまちがいをする奴が絶えないんや…。

（大阪府　三暗刻君㊫）

➜よしっこれでもう完璧だね。しかもバクコールまで当たっちゃって、どーすんの。

愛知県って、右側通行なの？
（11月号　P.69 カット）



（長野県　丸山理樹君）

➜本当は北海道編のカットだったのだけど…目の錯覚っつーコトで…ダメ？（むしゃっち）
➜北海道って右側通行なの？㊭

私は毎日学校でハガー市長の下敷きを使用している現役の女子高生です。
…なんだよ
そんなに変かよぉ〜〜!!

（福島県　横山順さん）

➜いや、いーんですけどね…。

先日たかりにあった。…そいつはかつての同級生だった。

（京都府　宝光坊春樹君）

➜うーむ…ドラマだの一。

はじめて知ったゴミの味
そのおいしさに目ざめた男〜〜
ハガーパンチは樽壊し
ハガーチョップは空手技
ハガーアイなら透視力　ハガー歯(チィース)は岩くだく
政治の力身につけた
町のヒーロー　ハガーハガー♪

（大阪府　ラジメニの聖騎士君）

➜政治の力が全然役に立ってないぞ…。



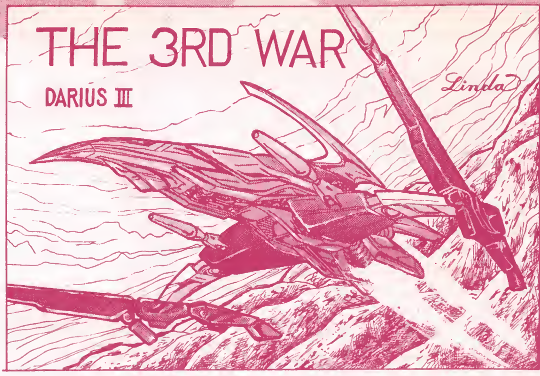
（北海道　タコ焼キャンディ君）



（東京都　川名景清さん）



（福岡県　ぴいかぷう君）



↑（鳥取県　LINDA君）★戦争は、終わるためにあるのではなく——。



←（奈良県　Mr.パブロフ君）★これほど2Pの影が薄いゲームがあったかーいやない。

が全員でデモをプレイしてる姿は寒いものがあるぞう。

自慢のマシンは傷だらけ　頼むぜ可愛い相棒よ♬

☆皆さんはWRCをご存じでしょうか？WRC＝ワールドラリーチャンピオンシップ、日本名で世界ラリー選手権といいます。車好きの方なら、知っている人も多いでしょう。

テレビでの放送はあまりないですが、私はF1と同じくらいこれが好きで、大好きなランチャ・デルタ・HF・インテグラーレ16Vといったマルティーニカラーの車があられた道とも思えない所をぶっ飛んでいるのを見ると、もうたまらなくなります。

ラリーのゲームにパリーダカールを舞台にしたBIG RUNがありますが、WRCにはフィンランドでの1000湖ラリーやモナコのモンテカルロ、アクロポリス、サファリなどいくつかの舞台があって、様々なレース風景が楽しめます。

行く先々どんなことが待ちうけているかのわからない、あらゆるアクシデントを予測しながらダートな道をかっ飛びまくる。手に汗握りながらステアリングを操る。これですよ、これ。ぜひぜひ、このWRCを題材にしたゲームを作っていただきたい。これが実現すれば、君たちもトヨタ・セリカのC・サインツやランチアのJ・カンクネンになれる！

（福岡県　野中博之君）

★BIG RUNは大人数でプレイすると楽しかったねえ。オフロード物はもう出ないのかな？

抜けば玉散る氷の刃よと

☆ファイナルファイトで、2面ボスのソドムが使ってるのが「正宗」でガイたちが使ってるのが「村正」だと知って、改めてカプコンの芸の細かさを知った。正宗は戦闘用の太刀で、鉄カブトを叩き割ることも可能。戦国武将スタイルのソドムが携帯していてもおかしくはないし、だからソドムをプロテクターの上から斬れるのだ。

一方、村正は対人用の刀で妖刀としても有名（正宗も村正も〝ブランド名〟で、一本の刀の固有名詞ではないので、間違えないように…）。

ちなみに、村正2本でテスタロッサが買えます。そんなのがゴロゴロ落ちてるなんてアメリカはスゴい所（笑）。

（参考、某漫画）

（大阪府　暁朧！君）

★ムラマサーのビックリマークがウィザードリィしてて、開発者のゲーマーぶりがよくわかるのでした。余談ながらナイトストライカーの開発者の愛車はインテグラだとか。
（INTE(R)GRA(Y)、ね）



←（宮城県　むかゐ君(当)）★アレク&ステラのBGMが好きだったのさ――っ!!



←（埼玉県　ちゅん君）★走る走る、走る女たち。



燃えよ青春っ!

一見普通の家にしか見えないが、戸を開けるとゲームがおいてある通称「かくれ」という行きつけの店がある。壁のFF（ファイナルファイト）のポスターを欲しいと言ったら冷たく断られ、以来そのおやじのことを悪く思っていたがある日突然無言でU.S.NAVYのポスターをすっと出してくれた。本当はFFがいいけど、実はいい人なんだぁーと思って涙をふいた。

（埼玉県　水沢拓人の隣の僕）

大河連載投稿

こりないテトリス男物語 堂々完結編!!

～今までのあらすじ～

故郷の徳島へ帰り、ほかにうまい人間がいないのをいいことにすっかりハイスコアラー気分の男・阿部陽太郎。そんな彼を、テトリスであっさりと破った人間がいた…しかも、それは2人組の女子高生だった!!断腸の思いの彼は、大阪へ帰るとテトリスの特訓をはじめ、恥ずかしくもゲーメスト誌上で彼女らにリターンマッチを宣言したっ!!

だが、2度にわたる誌上宣言にもかかわらず、彼女らはその店に現れなかった…。

そして今、4度目の、そして最後の挑戦をすべく男がかえってきた!勝負の行方は―彼を待ち受ける運命は!?若き魂は戦いの中で何を求め、何を失ってきたのかっ!?

（ゲーメスト89年7月号、11月号、90年4月号参照）

☆8月15日、終戦記念日――私は再び徳島に帰ってきました。そう、彼女たちに戦いを挑むために。

…とはいうものの、誌上で一方的にリターンマッチを挑んだところで、もはや彼女たちが現れる可能性は限りなくゼロに近い、と最初からあきらめていました。今回の帰郷は2日間、気合もなければ興奮もない、半ば冷めきった状態でジャスコへ行きました。

初日、やはりだめでした。2日目、「もうどうでもいいや…気晴らしにテトリスでもしよか」と思い、ふと見回すと高校生らしき女の子が2人で何かゲームをやってるのでした。「もしや!?」と思い見に行くと、何とブロクシード2人対戦モード!!

その時、目の前がまっ白になって何をしたらよいかわからなくなりました。やがて、1年と4カ月前にこの場所で（一方的かつ自爆的に(笑)）敗れた時の気持ちがふつふつとよみがえってきました。

「そうだ、ここで思い切って挑戦しちまうやろ!」そう思い、彼女たちに声をかけてみる決心をつけました（おいおい本当にそん時の彼女たちと同じ人だったの?(笑)）。

「あのぉ…」

我ながら消極的な小声で、聞こえなかったのか無視されたので、気をとりなおしてもう一度!と、その時後ろからドスのきいた野郎どもの声が…「おい、はよいこうぜ!」

「うん、今行く」。

なすすべもなく彼女らは去り、私は氷のように固まってしまいました。

時を追うにつれ、後悔が連続しておそってきました。

「どうしてあんなことで声をかけるのをやめたんだろ、あのくやしさを忘れたのか?」

LV15で敗れていらい、今までテトリスバカといわれるほどやりこみ、ひたすら彼女に挑戦することのみで続けたテトリス。オールカンストも50～60回達成、ライン700台でのカンストもできるようになった。くやしい思いも何度もして、カンストの難しさを思い知らされた、あの血のにじむような特訓はいったい何だったのだろう。

私は戦わずして負けたのである。逃げてしまった私はなんとなさけないのだろうか…。もう彼女らに出会うこともあるまい。私はそう思っている。

P.S. そこにはオールドゲームがザクザクあった。チェルノブ、銀河任侠伝、黄金の城、大列車強盗、フリッキー、フラワー、ワンダーボーイ1～3、ブラックドラゴン、サイドアームなど。徳島の鳴門駅前のジャスコの屋上だ。

（大阪府　ジャンボのESW-IKAこと阿部陽太郎君(当)）

★おおっ!!なんだかよくわからないが…なんとなく感動だ!思えば長かった、その暴走気味のエネルギーとものさびしい幕切れこそ、若さとゆーものなのではないだろうか!?頑張れ阿部陽太郎!負けるな阿部陽太郎!!

P.S. 今日届いた手紙によると、今度はファイナルファイトで女の子に負けたそうだ…。

受験生へ送る、本当に役立つ三ヵ月連続企画

ゲームで覚える日本史年代暗記

その② 中世編

① 時政いきなりダブルとレーザー（1203）
北条時政が執権になった（初めての執権）

② 1Pの鮫!鮫!鮫!で鎌倉滅ぶ（1333）
鎌倉幕府が滅亡した

③ イシターの復活やったら正長の徳政（1428）
徳政を要求する正長の徳政一揆がおきた

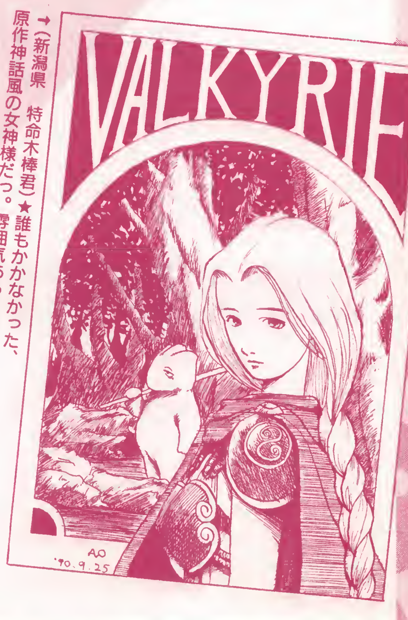
④ 超戦士が（シルフィーの）服着て琉球建国（1429）
尚巴志（別に超戦士ではない）が琉球王国を建国した

⑤ 一撃でコンパネこわす関白秀吉（1585）
羽柴秀吉（豊臣ではない）が関白になった

※くわしい事は自分で調べよう

来月も出します。のがボツでもこれはのせて下さい

→（東京都　菅原秀泰君）★イッツァオイコミタ―イム。あとも―すこし。



→（新潟県　特命木棒君）★誰もかかなかった、原作神話風の女神様だっ。雰囲気あるねぇ。

こちらこだわり派



ハガーを初めてみた時は実に衝撃的だった。単なるオッサン顔かと思ったら、あんな世にも恐ろしい攻撃をしかけるとは…。それ以来、ずいぶんやりこんでしまった（ちなみに文中のハガーというのは、当然ながら〝エイリアンシンドローム〟2面のボスのことである）。（ひねくれ者め…(栗)）
（大阪府　WATS君）



↑（東京都　山葵美保さん）★なかなか大冒険しててグー！１度はやってみるべし。

変わりゆくゲームセンターにこだわり4連発

僕は思うんですけど、5年前のゲーセンはとってもなごやかでしたよ。そこは子供がおこづかいで遊べる特別な空間で、僕も楽しんでたものです。でもね、今はどうだろう。たしかに不良は減ったし、マスコミも対応が変わってきた。でも子供たちはどれくらい金を使うだろう？　数分しか遊べないゲームのために。世間がもりあがっても、ゲームがだめならそれまでなのに。

言わせてもらえば、金かせぎゲームを作るのはやめてほしいし、そいつに飛びつくゲーマーもどうかしてるんですよ。仮に、短寿命の金かせぎゲームが当たったら、他のメーカーはどういう気持ちになるだろう。自分のやってることがバカみたいに思えるよね。こんなに熱心に、こんなに楽しいゲーム作ってるのに、プレイヤーは強力なハードにつられて見向きもしない。そんな風にして今のゲーセンができたんじゃないかな。

（群馬県　RYO君）
★これはまた、ずいぶん過激なご意見。さて、お次は？

鷹城ひとしサンへ。「はたしてメーカーの人はゲーメストなどを読んだりしてるのだろうか？」というあなたの言葉はもっともだ。プレイヤーの意見に耳をかそうともしないメーカーなぞ「つぶれろ」ではなく「つぶしてしまえ！」である（うう過激(栗)）。

しかし、たとえ現在メーカーが見ていなくてもプレイヤーは意見をよせるべきだと思う。現在の読者の中にゲームデザイナーになる人もいるだろう、世代が変わればきっとこういったコーナーに目を通すデザイナーもでてくると思う。たとえムダでも今できることを精いっぱいやる、そういった精神が未来を変えるのだと思う。

（東京都　坂本ケンヂ君）
★「たとえムダでも精いっぱいやっていこう」は力強いお言葉。開発現場からの声も欲しいですね。

近くのゲーセンへ行くと、「うまい人」が必ずあるゲームをしています。それだけならまだいいのですが、その人はゲームオーバーになると、後ろに待ってる人がいようがいまいがたてつづけにコインを入れるのです。今まで私は体感にしてもテーブルにしても必ず一度席を外して様子をみて、次にやろうとしている人がいないことを確認してからもう一度やることにしていて、それがゲームセンターでプレイする人の常識と思っていました。

その人がレースゲームのタイムを縮めたいのもわかるし、うまいというのも認めます。しかし、マナーとしては最低ですよ。よく「マニア」と呼ばれる〝熱中している〟人々が一般の人たちに良いイメージを持たれないというのは、前述したような人たちが少なからずいるというのも原因のひとつと思います。

「大人はゲームを誤解している」とか主張する前に、自分たちが「常識をはずれた行動をとっていないか」という点に目を向けないことには、そう思われても仕方がないのでは？（もっとも、はずれた行動をすでに常識と認知している人には考えようのないことですが…）

（埼玉県　ADOL君）
★慣れてしまうのが怖いのだ。

大阪、梅田にある某店に友人と訪れると、珍しく人だかりが。「ドラゴンスピリットじゃないか…なんでこんなに人が？…ん？何かちがうな…」インストカードを見ると、〝ドラゴンセイバー〟。…なにぃ！つ、つまりこれはドラスピ2！これが噂のロケテストとゆーやつか…感激！（注・ロケテストとは、開発中orできあがったゲームを実際に店で稼働させてみて、客の反応などを見るもの）

私もやりたいが、めいっぱい人が並んでいる。しゃーない、見るだけで我慢しようか…。と、そこへ〝彼〟があらわれた。彼は鬼のようにボタンを叩きまくり、やられると筐体をぶっ叩く。さらに連れもいないのに叫びまくる。「あーボーナス逃がしたっ！最悪！」おいおい、なんでそんなの知ってんだよ！

結局彼は最後までは行かなかったが、ボス攻略は完璧、ボーナスや安全地帯もマスターしてる感じ…。なるほど…こんな連中がゲームを難しくしているわけか…。これも発売バージョンは凶悪になるのかな。

その後、彼はほかのゲームをプレイしていたが、不思議なことに叫びや叩きもなく、静かだった。どうもこの人は、自分のうまさを見せるためにゲームをしているように思えてくる。それも構わないが、やはり「迷惑」になる行為は控えてもらいたい。

（大阪府　水野勲君）
★あまりミミエミエの大演技はちょっと…。しらけるんでないの、と思うのです。

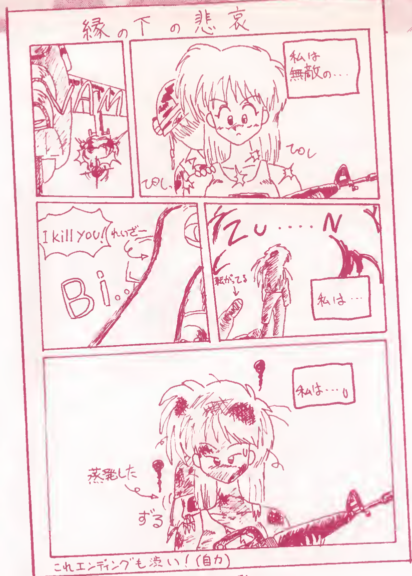
無理があるぞぅ!!



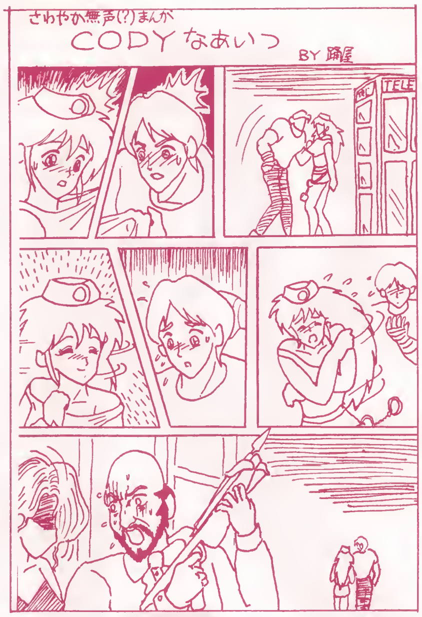
☆皆さん、9月号の「これがTX－1に入ったダライアスだ！」を見てぶっとびませんでしたか？　ここに紹介するのは、「Iがあれば II もある、これがTX－1に入ったダライアス II」だ!!発見してすかさずPLAYしましたが、驚異の立体攻撃とモニター間のスキ間の前には、シルバーホークはひとたまりもなく…。場所は、名古屋は栄、シネプラザ１Fのゲームコーナーです。
（愛知県　加藤時義君）
★う、うーむこれは…。各地の力技なお店の写真など、ぜひぜひ送ってくれい。



→（山形県　かずちゃんペッくん㊣）★分解して使わしてもらいました。



↑（静岡県　Windy君）★私の存在ってなに（スタンド？）



←（山口県　踊屋君）★それが青春……。

モニターの向こうに非情の世界がある
魔塔の戦士
(from MAGIC SWORD)

ギギギギ……。

金属のきしむ音とともに1本の光の線が平面へと広がっていく。

2人の前には岩で組みたてられた迷宮があった。松明(たいまつ)だけが灯された暗い階段を登ってきたせいか、神殿のような造りのこの階の明るさに2人は一瞬困惑した。

〝幻魔宮か？〟

勇者はその考えをあっさりと否定した。邪気は一層強くなっているが、天にも届くばかりのこの塔で扉を十数回開けたくらいで最終目的地に辿(たど)りつけるはずがないのだ。

だが、その何分の一とも知れない歩みの間にも壮絶な死闘が何回となく繰り返された。勇者は思い起こす。自分を階段に通じる扉の中につきとばし、鉄球を持った意思のない巨人と数十匹のスケルトンを相手に扉の向こうで立ったまま死んでいった大男(ビッグマン)。子供ながらに強大な力を持つドラゴンの子3匹を相手に壮絶な相討ちを果たし、肉体が粉々に砕け散ったリザードマン。魔術師はドラゴンのレーザーで肉体が蒸発し、残された左目と左手首がドラゴンの頭にとどめの呪文を叩き込んだ…。

今、勇者の後には盗賊がいた。そして前には、キマイラが…いる。

〝楽しませてくれよ〟

人間とはかけ離れた、いやらしく、不気味で人を馬鹿にしているような声が2人の頭に響きわたった。百の獣を持つ魔獣がゆっくりと鎌首を上げる。

死闘が始まった。

キマイラの牙が空を裂くと、盗賊の爆弾がその鱗(うろこ)を剝いでいく。キマイラの動きが止まった瞬間、勇者が懐に飛び込み鋼の剣を思いきり叩き込む。

盗賊の戦闘力はかなり強大だった。強力な爆弾の煙がキマイラを包み、ナイフが正確にその頭に突き刺さっていく。獣の動きが鈍り、勝敗は決したかに見えた。

↓（福岡県　R研究所）★もうとめない…やりたいとこまでやってくれ!!



↓（北海道　HIX君）★く…くものす。



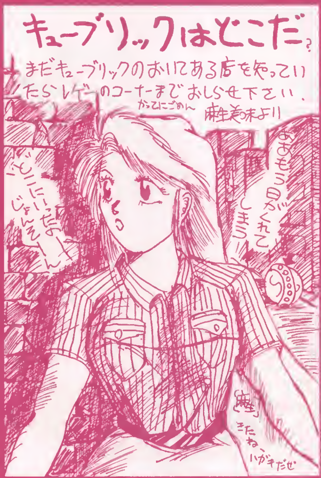
こいつはチョット懐かしい!
パロゲー短編集

コリャムズ
○マニア向けの激ムズパズルゲーム。しかしこれさえ攻略してしまった超マニアのために「コリャムズ通」が出るという話だ。

スーパーも泣く売らんプリン
○子供の永遠のおやつ、プリン。そのプリンをメーカーがそろって売らないと言い出した！奴らの野望を打ち砕け！（どーゆーゲームなんだ㊪）

アイテム　エライデヨル
○スーパーハ○グオンのエキーム。どうも関西系のメーカーによるものらしい…。

バイクのじいさん
○スーパーハ○グオンのエキスパートコースのライダーのじいさんのゲーム。そいだけ。元ネタ…大工の源さん（強引）。
（大阪府　AIM君）
★久々にのったのはいいが、あいもかわらず不毛なダジャレネタの嵐ーま、いいか…。



↑（埼玉県　麻生美味君）★神田ガード下のスティーヴは今いずこ…。

★すっかり定着してしまったこのコーナー、アイランド内では少々手狭なのでひとつ独立でも目論みたいところ。さて、このコーナーではレゲー（レトロゲーム＝OLDゲームね）に関する思い出話や、今なお生きていた幻のゲーム、マイナーだけれど私は好きだというようなシュミのゲームにまつわるお便りをお待ちしております。いわばゲーム界のB面コレクションといったところでしょうか。去年出たばかりのゲームでもなぜかレゲーにはいってしまう。レゲーとはそんなゲームなのさっ!!

この世に生をうけてはや17年と7カ月。この短く、はかない人生の中で1番ハマったゲームは、なんといっても史上最高の怪作〃クレイジークライマー〃（ニチブツ）である。決死のビル登り人となって高層ビルの壁をえっちらおっちら登っていくこのゲーム、今もデパートの屋上や場末のゲーセンで1プレイ30円くらいでがんばっている姿に涙するのは俺だけではないだろう。もし見かけたら、ぜひコインを入れるのだ。意地悪おやじもまだ健在だ。鉄骨もニュートンを裏切ってはいない。しらけ鳥すら生息している。あぁ、このような老いぼれた姿になりながらみんながんばっているではないかぁ～!!俺は一生このゲームとつき合い続けるにちがいない。（熊本県　田中だばかあ君）

★とにかく昔のゲームというのは、発想がハンパじゃなく自由にぶっとんでいたのだ!!昔はよかったというのも無責任な言葉だけど、ひとめ見て「おおっ」と思わせるあのへんのインパクトを、ぜひ今のゲームにも生かしてほしいと思うのだ。

レゲ～の魂

ゲームは消え、魂は残る

あのですね～。香川県ですごい店みつけました。高松のジャスコだったと思いますけど、なんと1番新しいゲームが「くにおくん」なんですよ。あとはカーハント、ドッグファイト（って…「バッテンオオハラのスチャラカ空中戦」のこと？…ちなみになんとなくわかるかもしれないがデコのゲームである）、サスケコマンダ、Mr.DO、ジャンプバグ、ペンゴ、チャンピオンベースボール、スーパーブレイクアウト、ジグザグ、ドルアーガの塔、パックランド、空手道、影の伝説…けっこう強烈なラインナップだと思います。（徳島市　れだお君）

★ジャスコといえば今月のテトリス男もジャスコではないか。ジャスコおそるべし。

その昔、元祖サギゲームと異名をとっていた「サタンオブサタン」は、近くのコインランドリーのギャラクシアンパートIIIの隣にあった。今時こんなゲームの実態を知る人も少ないだろうが、2方向レバー＋1ボタンのギャラクシアンタイプで、ある程度上から降ってくるUFOを倒していると真っ赤なハレーすい星が落ちてきたりする。何発か弾をあてると壊れて、今度は背景が土星付近っぽくなり、BGMや自機の形まで変わる。

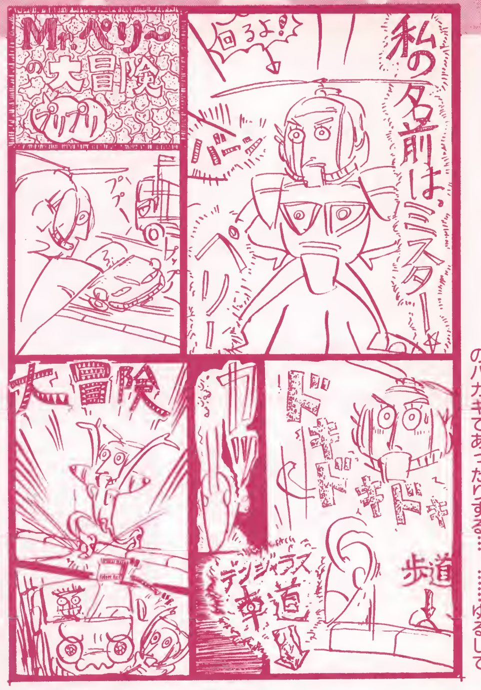
さて、次にはUFOがフワフワつながっておりてくるのだが、「なんだよゆーじゃん」と一瞬力を抜くとその時UFOは中央付近でクイッと横に並び、その気持ちをあざけるがごとくとんでもない量とスピードのミサイルの雨をバラバラッと降らすのだ。ここまではなんとか許せる。一番ひどかったのは、残機の2機目が右下のあたりで待機してるのだが、なんとそれに敵弾が当たると爆音と共にあっさり死んでしまう。するとおもむろに3機目がそこに移動してきて、弾に当たってまた死ぬ。持ち機の3機のうち2機が操作もしないうちに死んでしまうということが日常だった。

私の知るかぎり、残機に敵弾が当たって死ぬというようなへんてこなゲームは後にも先にもこれだけである。これならまだ沙羅曼蛇の3－5でやられたほうが、動かせて弾を撃てるぶんましというものである。いまだに置いてある店がある、またはPCBを持っているという方いたら教えてください。（仙台市　住所不定無職低収入君㊐）

★こ、これはすごい！はっきりいって知らない!!世の中ひろいものである。コーナーにふさわしく昔のテレカ当たり。

↓（千葉県　浅田修君）★男の世界だ!!FC版「ヒットラーの復活」もおすすめだっ。





←（北海道　ちょっぱあ卍君）★実は1年前のハガキであったりする…。……ゆるして。

キマイラが吠え声を発した。その一瞬、巨体は宙へ移動し2人へ向けて急降下する。

盗賊は不意を突かれた。スケルトンに気をとられた瞬間、両足が鋭い爪のひとなぎで吹きとばされる。

悲鳴が上がった。

彼は魔王打倒が目的でこの塔に来たのではない。塔に眠る財宝目当てで、魔力によって幽閉されていただけなのだ。

「うわ――っ！　足が、足があぁーっ！」

キマイラが近づいてきた。

盗賊は動けない。

「い、いやだあ！俺は…」

手だけで後じさる彼にキマイラは炎を吐いた。笑いながら。

勇者の目の前で人間の形をした炎が少しずつ崩れていった。後悔と呪詛の言葉と共に。

（お前が…お前が来なければ…お前にかかわらなければ…こんなことに…いやだ……オ、オレハ、マダシニタク……）

キマイラは盗賊であった炎の塊を踏み潰した。そして一段と豪快に笑い出す。

勇者は呆然と立ちつくしていた。が、笑い声を聞いた途端、体中に力が漲（みなぎ）っていった。

剣が赤く発光した。その光の不快さに耐えきれずキマイラが飛びかかる。

勇者は怒りにまかせて剣をキマイラの脳天に突き立てた。同時にキマイラの爪が勇者の右肩にくいこむ。

キマイラの頭は剣から発された炎の魔法で爆発した。勇者の肩から右腕がもがれて吹っ飛ぶ。

断末魔の声を上げ、キマイラは崩れながら床へ沈んでいった。勇者は部屋の隅で右肩をおさえてうずくまっている。

やっと……倒した。まさか、これほどの塔とは…。この調子では幻魔宮に着くのは夜になるだろう。そして明日の朝には……。

勇者はそう思いながら自分がその時生きているかどうか自信がなかった。

妖精が来た。勇者は妖精によって再生されてゆく右腕を見ながら歌を口ずさんでいた。仲間たちへの鎮魂曲（レクイエム）を。

（岩手県　青蒼龍君）

★う～ん、うまい。ゲームというのは固定されたストーリーが存在しないだけに、厳しさやせつなさがより強調されるような気がする（なにせ、正義が勝つと限らないのだ!!）。さらなる力作を待つ!!

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。
掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方のご利用はご遠慮ください。

売ります

●PCエンジンSG＋CDロムのインターフェイスを3万8千円で。W葉書で。
（〒399-07 長野県塩尻市広丘高出1939-3大和勇城）

●SVG-8＋くにお君＋阿修羅の章＋スタジアムヒーロー＋リングの王者＋エキサイティングアワー＋ドカペンをセットで6万5千円以上で売ります。W葉書で。
（〒630-02 奈良県生駒市西松ヶ丘23-49 荒木仁）

●ゲーメストのバックナンバー2~25号まで、これをすべてほしい人にあげます。送料そちら持ち。W葉書で。
（〒503 岐阜県大垣市西之川1-2160ヤナセコーポ1号館 森下厚）

●K-CⒶタイプを1万5千円前後で売ります。少しキズ有。送料こちら持ち。W葉書。
（〒616 京都市西京区嵐山樋ノ上町4-3 清水憲之）

●K-CⒶタイプ＋忍者くんハーネス付を3万円くらいで。
（〒236 横浜市金沢区富岡東5-9-13鹿島荘 飯山和正）

●ポスター（ロンパーズ、トンマ、爆突機銃艇）、チラシ、ポップをあげます。イラスト書いてくれた人優先。
（〒424 静岡県清水市馬走10-13 三上万弥）

●ネオジオ（本体、メモリーカード、コントローラー×2）＋ベースタプロを5万円くらいで。送料こちら。W葉書。
（〒228 神奈川県相模原市上鶴間3054ドルフ町田308号室 塚田哲也）

買います

●あなたのX68K用ソフト「グラディウス」を8千円から1万円くらいで買います。送料こちら。
（〒131 東京都墨田区立花1-23-2-405 池田稔）

●ナムコのカレンダー千円で買います。古くても可。何年物かも書いて手紙下さい。送料こちら持ち。
（〒156 東京都世田谷区桜3-8-15パール世田谷503 加瀬芳人）

●ワルキューレの伝説のCDを千円程度でゆずって下さい。まずはW葉書で。
（〒489 愛知県瀬戸市さつき谷4-80-47 田坂裕一郎）

●MSX2の2DDディスクドライブを安くゆずって下さい。1万円以下ならCDあげます。送料当方。
（〒310 茨城県水戸市堀町1099-2-5浜田拓二）

●ギャルズアイランドを1300円で買います。先着1名の方には、グラIII、TMNTのポップをあげます。切り抜き不可。まずはW葉書で。
（〒547 大阪市平野区平野東3-5-9 真多征二）

●ゲーメスト2~5号と20~47号を買います。バラ可。まずはW葉書にて。
（〒919-11 福井県三方郡美浜町河原市18-8 増田正洋）

●メガドライブ＋ソフトを1万円以下で譲って下さい。葉書で連絡下さい。
（〒253 神奈川県茅ケ崎市円蔵2340-1 橘川美保香）

●リブルラブルに関するグッズを買わせて下さい。希望価格を書いてW葉書で。
（〒349-01 埼玉県蓮田市黒浜3537-1 山口健一）

●ネオジオ本体＋忍者コンバットを3万8千円で。僕のメガドライブ＋ソフト7本＋1万との交換も可。W葉書で。
（〒004 札幌市厚別区厚別東1条1-2-40 森本誠）

交換・その他

●20インチ筐体＋システムII＋ROM3本（バーニングフォース、ファイネストアワー、アサルト）をそれらしい物と交換して下さい。
（〒929-16 石川県鹿島郡鹿島町曽祢又26 土屋誠）

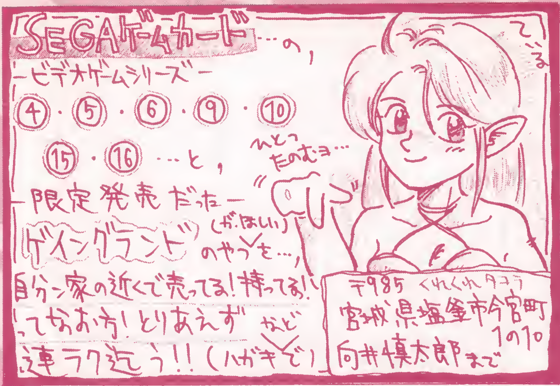
●僕のパロディウスだ！とあなたのストライダー飛竜を交換して下さい。W葉書で。
（〒960 福島県福島市南沢又字下番匠田19-16 野地吉則）

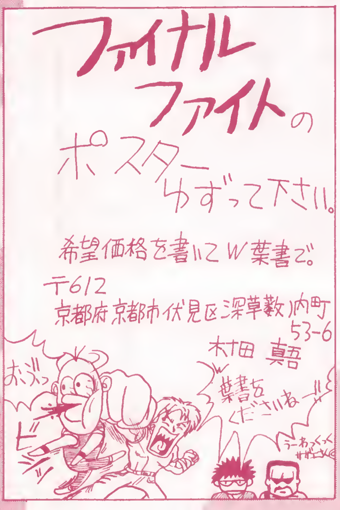
●私のゲーム基板グリーンベレー＋西遊降魔録をあなたのアイドル麻雀＋マージャンパネル（MST-7）と交換して下さい（基板との交換も可）。まずはW葉書で。
（〒702 岡山市築港ひかり町18-13 片岡裕樹）

●僕のゼビウス、ドルアーガ、スペランカー、スラップファイトとあなたのメガドライブ（できればソフトも）と交換して下さい。W葉書で。
（〒181 東京都三鷹市井の頭1-14-14 中村條史）

●ぼくのPCエンジン、PCエンジンSG、CDロムとソフト30本ぐらいとあなたのネオ・ジオと交換しませんか。希望の方はW葉書で。送料こちら持ち。
（〒417 静岡県富士市瓜島94 渡辺和利）

●グラディウスIIIの基板を持っていて1周目をクリアできて、それをビデオに収録できる方、お願いしたいことがありますのでお手紙下さい。
（〒241 横浜市旭区中沢町56-355 西村宣彦）





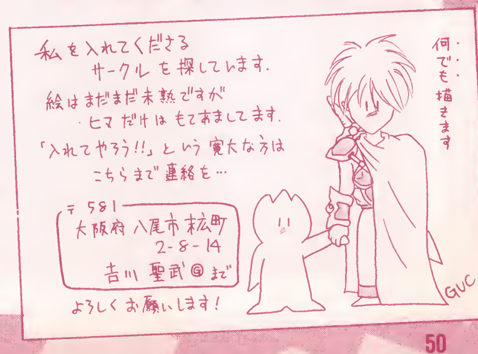




（愛知県　雷将斗君）

求む投稿者

あて先
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社 ゲーメストアイランド係



笑わば笑え！「もしものゲーム」

IF

Believe it or not…

大特集



「こんなゲームがあったらば…」と思ったことが、ゲーマーならば1度や2度ではないはずだっ!!

あのキャラクターがこのゲームに出てきたら？好きなゲームの続編が出たら？究極の体感ゲームが出てほしい！

…そんなこんなの妄想を、ひとつ形にしてみようというのがこの企画。急ぎとご用のない方は見てってちょーだい。ありそでなさそな「もしも…」のゲーム。

タイレムシューティングは伝説から神話に

パロ・タイプ

PARO-TYPEは、タイレムの今までのシューティングの自機がそろった、夢のシューティングだ。R-10からババムートまで、好きなキャラを選んでプレイしよう。

今度のストーリーは、新生バイド帝国の異次元生物が、某国の大統領の体内に入りこみその意志を奪い、闇の封印を解きザンバキオスをよみがえらせようとするのを阻止するものだ。

自機の特殊装備、パワーUPがずいぶん変わったので、まずこれから説明していこう。

R-10

おなじみ、R-TYLEの自機だ。数々のエイリアンとの戦いをくぐり抜けてきた、古強者の戦闘機。メカと生命体である"フォース"との合体攻撃が意外な破壊力を生み出す。

〈機能〉

今回は、R-TYLEIIの拡散波動砲を装備、より強力になった。しかし、サーチレーザー、ショットガン等のほとんど使われないパワーUPはなくなり、対地レーザーの破壊力と当たり判定がとても大きくなったのが特徴だ。

しかし、何といっても一番大きな変化はフォース。フォースは、前後左右につけられるほか、パワーUPをそろえ、画面下に表示されているパワーゲージを3種類点灯させると、マルチフォースとなる。

マルチフォースは画面内に3つの最強のフォースが出現するもので、最大の攻撃力になる。ただし、本体につけられるのは1種類で、地形にひっかけたりすると他のフォースは消えてしまう。

ステージ持越しはできないので、ここぞという時に使おう。

X' ∞

本来、体内の微生物に対抗するために作られた、現代のミクロ科学の結晶とも言うべき存在である。しかし今回は2本の触手という、その特殊な機能を活用するため、拡大光線によって超巨大化させられた。

〈機能〉

2本の触手は、レバー操作のみで自由自在に動き、触手で弾を防ぐこともできる。

今回はボタンが2つになったので、余ったボタンに特殊攻撃がついた。ボタンを押すと、触手が敵に飛んでいき、大爆発を起こす。爆発に巻き込まれなかった敵も、画面上の敵はすべて麻痺し、一時的に攻撃できなくなる。

編集部では、「この攻撃を「トカゲのしっぽ切り攻撃」と呼んでいる。いったん使ってしまうと自機は弱くなってしまうが、この状態の場合はパワーUPがない時と違い、ボタンを連打することによって触手を育てることができる。

連射装置のついている店なら、自機から奇妙な触手が生えてくるさまをじっくり観察することが可能だ。

OF-3

エイリアンと結託し、世界支配をもくろんだA国の月面基地を破壊するため作られた戦闘機。今回は横スクロールゲームだが、自機が横向きになって強引に登場。ポッドの位置が多少ヘンに見える。

パイロットが若葉マークなのが唯一の欠点である。

〈機能〉

多彩なヘッドパーツは今回も健在。サイドがあいかわらず使えない所に進歩が感じられない。

ポッドシュートは今度はスピードチェンジを押しながらショットボタンを押して確実に出せるようになった。また、スピードチェンジのボタンを押すとバックファイヤーが出るが、3秒間に20回以上連打すると最強のスーパーアフターバーナーが吹かせるようになり、攻撃力が大幅UPしている。

こまかい所では、パーツによっては重ねて取れるようになり、反射ボールとホーミングを合わせるとホーミング反射ボールとなったりする混合攻撃ができるように変化した。ただし、ものによっては弱くなってしまうものもあるので注意。

例：リングレーザーの後にサイドをつけると、サイドからしかリングレーザーが出なくなってしまう。

ババムート

ドラコンブリードの自分。他の戦闘機と違い、2匹の生物で、ドラコンは無敵なのだが王子は1発でやられてしまう。

新たなる戦いへの勝利を確実にするため、開発されたばかりのタイムマシンを使い、強引にひきつれてきた。ババムート自身は乗り気ではなかったものの、わがままな王子の意見を聞き入れざるをえなかったという。

〈機能〉

ドラコンブリードより多少ババムートは小さくなったが、ゲームバランス、ハードさの制約で、これはやむをえないことであろう。

ドラコンを自分のまわりに巻かせる、回転攻撃は健在。今回は、サンダーが上下に出たり、サーチドラコンがスピードUPして威力が上がり、パワーUPのバランスがよくなった。

また、ボタンは、ドラコンから降りるボタンがなくなり、大きさ可変ボタンになった。これにより、従来の大型だけでなく、中型、小型と当たり判定が自由に変えられるような、ファジー感覚になっている。地形、敵によってうまく大きさを使い分けよう。

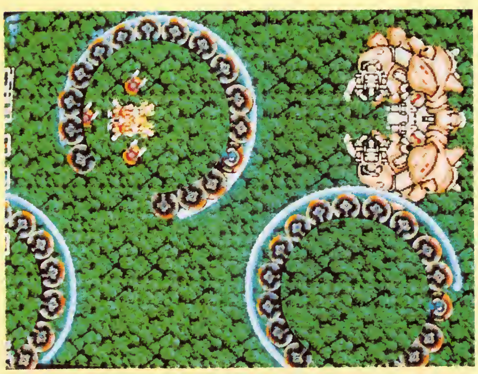
PARO-TYPEは、タイレムの純硬派シューティングと他社のパロディー、奇妙なギャグが混然一体となっていて、不思議な雰囲気を出している。

それでは、写真をまじえながら、かいつまんでボスを紹介していこう。

STAGE 1

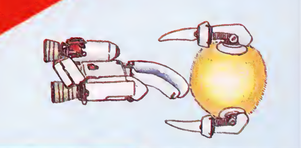
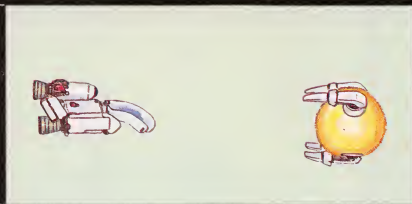
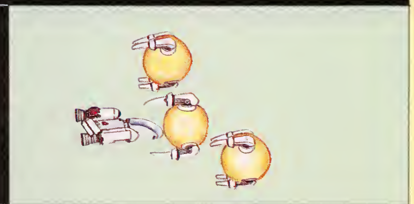
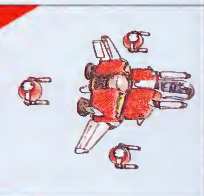
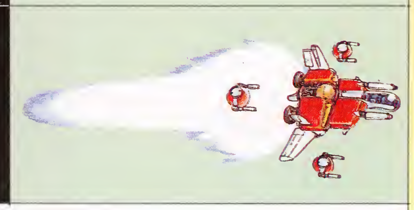
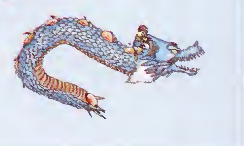
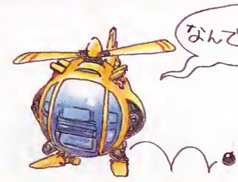
1面はバイオ帝国の要塞だ。腐った基地の中に、未知の生物がうごめいている。

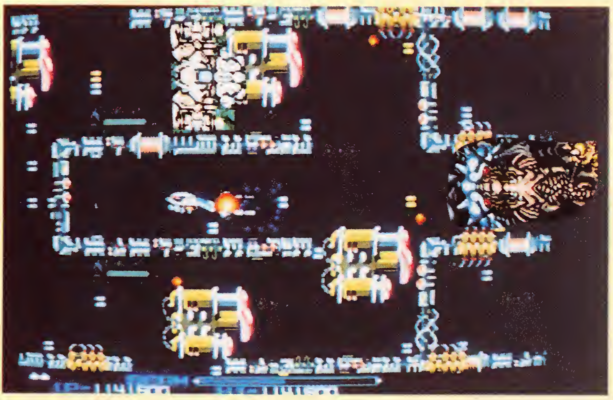
一番びっくりするのが1面のボス。R-TYLE1面の砲台が回りながら飛んでくる。輪の中に入ると大変だ!



「もしものゲーム」大特集

PARO-TYPE (PLAYER-SELECT)

R-10 	Bボタン フォース離脱、誘導		特殊攻撃（および備考） マルチフォース（ゲージ点灯時）	
X'∞ 	触手ボンバー		触手養育（ボタン連打）（触手切り離し時）	
OF-3 	スピードチェンジ（バックファイアー）		Bボタン連打 スーパーアフターバーナー	
バハムート 	3段階に縮小		 なんで、僕は……。	



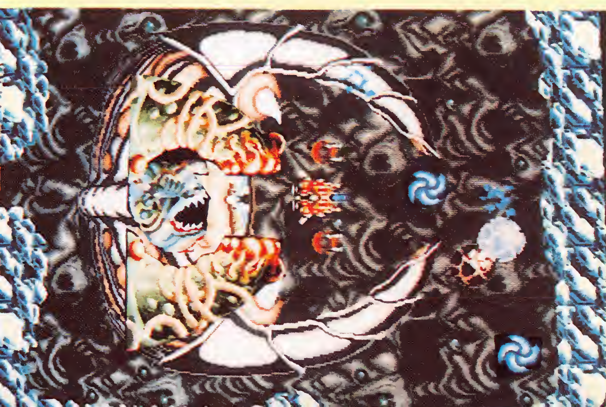
STAGE 6

トップがバリバリ出てくる。たまに、トップにまぎれて変なキャラが流れてくるぞ。



STAGE 2

ボスはロクマンダー。しかし、中に住んでるのはインスルーではなくて、タンマに出てきたドラコンだ。ほとんど違和感がない。



STAGE 8

このステージはボスとの一騎打ちだ。ボスの名はバイオタロー。イメージバイトのタローの中に潜んだバイオ帝国の生命体にフォースを撃ちこまなければならない。

タローは正面から攻撃できないので、後ろからタローの内部にもぐりこみ、さらにエイリアンの口が開いた時にフォースを撃ちこまないといけない。

ドラコンブリードの場合は、ボスの所へ行けばバハムートが勝手に突っこんで行ってくれるので、とても簡単にクリアできる。

これで全面クリアだ！

エディットモードに加わったニューパワーアップ



上下反転する。クオート2回分。



耐久力3発のオプション。



90°向きを変える。まるでギガンデス。



?ゲージのアイテム。まるで東亜プラン。



これは強そう。しかしオプションはつけられない。

グラIV ～神話から電話へ～

はきっとこうにちがいない!!(自信度92%)

なりあがりし者たちの電話。

(自分で何言ってるのかわからない)

グラフィックとサウンドはよりハードに頼り、ゲームシステムは宣伝の口上に近づく。ついに、禁句の領域に足を踏みこんだ「超有名横シューティングIV」。ゲームと呼ぶには、あまりに危険すぎる。

バクタリアンの野望

「人間の欲望がある限り、俺は復活する……」

バクタリアンが有名な捨てゼリフを残して息絶えてから、多くの年月が流れた。

そして、バクタリアンは復活した。そこに人間の欲望があったことは言うまでもない。ま、あのへんとかこのへんにあったのであろう。

復活したバクタリアンはこう思った。

「人間どもめ…いまごろはすっかり安心して平和な午後のひとときを過ごしているにちがいない。今こそバクタリアン帝国を再建し、この宇宙を恐怖で支配してくれる!!

まずは…強力な兵器を作らねばならんな。今までの宇宙戦艦は、コアが弱点だったからあっさりと沈まされていた。対策として…よし、遮蔽板を一気に20枚に増やすとするか」

(編注：意味ないぞ…)

「戦いにもセンスは必要だ。神秘性を出すためにもモアイ砲台は今回も配置するとしよう。モアイは前回も好評だったし…やはりこういうものも反響があると苦労して作っているほうとしてはやりがいが出るな!!（なんだこいつ…）

ドラゴンのような好戦的な巨大生物も迫力があっていい。前回炎や水の攻撃があったから今回は…そうだ!!土とか風とかの惑星を造り、バラエティー溢れる攻撃を仕掛けるというのはどうだ竹熊!!」(誰が竹熊だ)「うーむわれながら独創的なアイディア!!惑星グラディウスの奴らの慌てふためく姿が目にうかぶ。奴らの戦闘機が例によって反撃してくるだろうから、適度に苦労して俺の所に辿り着いてもらわなければ…」

脳髄野郎ひとり上手

「奴らが来たら捨てゼリフを吐いて自爆するわけだが（…一体何を考えているのか?）、このセリフを考えるのがまた一苦労だ。当然俺はいつか復活するからそれをほのめかすようなのがいいな。

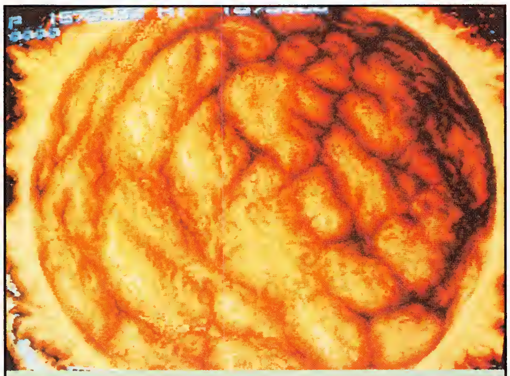
『俺は何度死んでも滅びることはない』なんてのはどうだ。うむ、これにしよう。いや待てよ、『愚かな人間に告ぐ』をつけたしたほうがいいな。よし、捨てゼリフは『愚かな人間どもに告ぐ。俺は何度死んでも滅びることはない』で決まりと。

…ちょっと待った。もし人間じゃなかったらどうしよう。今も惑星グラディウスに住んでいるのが人間とは保証されていないからな…。いや、前回たしか『人間の欲望がある限り…』と言ったはずだから、やはり人間でいいとしよう」

「さぁて、そろそろ実行に移すとするかな。

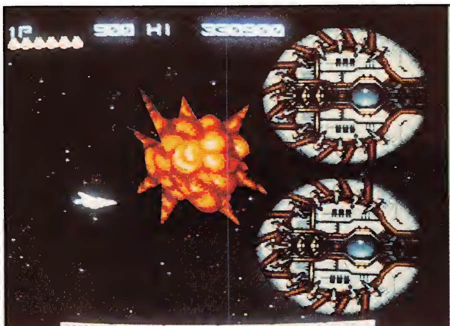
そうだ!!俺の姿を考えるのを忘れていた。まぁ…グロテスクというので定着してるから今回もそれで行こう。脳に適当な器官を合わせればいいか。何とかなるだろう。

…こんな感じで…いいだろう。さて行動開始だ」


なんと今回はボンバーが使える。見よこの迫力！

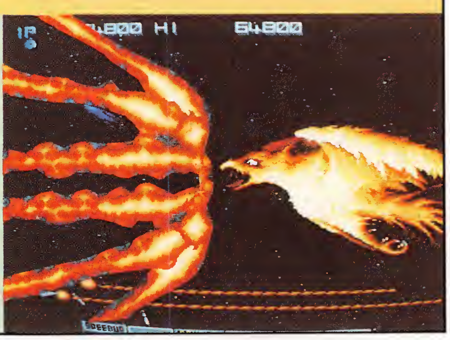
パワーアップ

「まぁ、基本的には今までと全く変わらないのだから楽なもんだ。エディットモードというシステムはまた流用して、全く使えない、奇をてらっただけの、どーしよーもない、メモリの無駄使いの、最初に欺して使わせるためだけのパワーアップもいくつか作って、あとはまぁ、もういーか。次いこ」

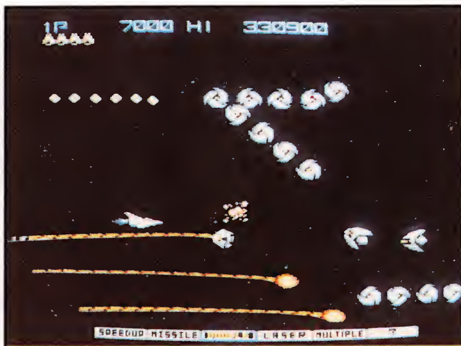

前衛になぜこいつが!! でも耐久力はないのでご安心を。

1面

「1面は誰でもプレイできるから、あまりインパクトがなくてもいいだろう。またプロミネンスにでもしとくか。ボスはグラIIのフェニックスを流用すればいいな」


1面ボス、ファイアーフレームバーナーバード。真っ正面でよけるなんて無茶。

2面



オプションとレーザーを持つ敵。自機ってこんなに強かったのね。

「2面か。今までの流れからしてここはアイデアを要するところだ。何がいいだろう。グラIIIで砂と岩があったからその中間で石ということにしとくかな。ちょっと安直だがまぁよしとしよう。ボスはもう決めてある。石でできた脳みそでOKだ。名前はもちろんストーンゴーレム。我ながらうまいネーミングだ、うん」

3面

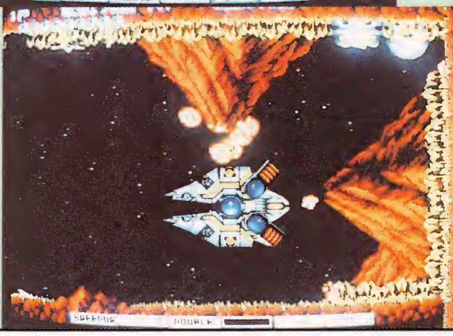
「雲面。途中、上昇気流などと銘打って自機が上下に流されるという設定だ。ボスは台風。弱点が台風の目であることは馬鹿でもわかる。それがいいのだ」



クオートを使った。縦スクロールではない。

4面

「4面は火山面。並の火山じゃ満足してもらえないことはわかっている。ボス地点で正面から火山を噴かせるのだ。少しはプレイヤーの意表をつけるだろう。ボスはビッグコアmkIV。やはりでたか、という感じでプレイヤーは優越感にひたれるはずだ」



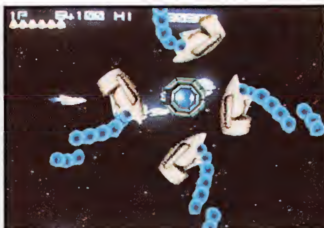
誰でも簡単に予想できるビッグコアmkIV。

5面

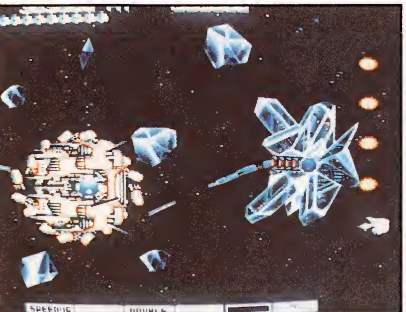
「5面はモアイしかないだろう。今までのすべてを取り入れて、イオンリングを吐きまくりながら回転してダメージを与えるとふくらむ、というのにしておこう。Vの時に苦労するだろうが眠りについたらゆっくり考えて、アイデアをだしておくとしよう。ボスはコアの周りにモアイをあしらったモアイコアでバッチリ」



ユノミが絶対のせるなといった究極兵器の貴重な写真。1／573の確率で開くシャッター。



安直なネーミングのモアイコア。



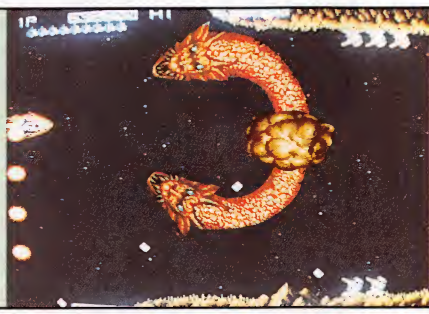
クリスタルカバードコア。オプションを重ねないと自爆を持つしかない。

6面

「6面はイメージ的にドロドロした感じがあるから、そのまま泥面ということにしておこう。上から泥が降り、下からは泥柱が噴き上がる。撃つと分裂する大型の泥を浮遊させてもいいかもしれん。ボスはもちろん泥の塊に目玉がついた奴だ。マッドコアとでも名付けるとしよう」

7面

「次は触手面だ。ボスも触手。単なるつなぎの面だな」



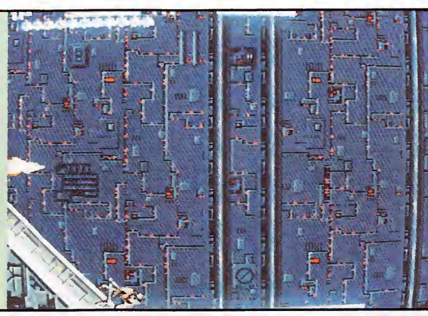
究極の触手ー　大きさ、堅さ、強さのどれをとってもシリーズ随一。

8面

「結晶面3たび登場だ。今度もここをハマリ面にしよう。結晶ラッシュという形で中型の打ち返す結晶を大量に出現させる。ボスはクリスタルカバードコアだ」

9面

「いわずと知れたボスラッシュだ。今までのボスをメモリーの許す限り出現させる。大ボスはダッカー。当然攻撃を激しくして耐久力もかなりある奴を作るのだ。プレイヤーは驚愕し、あまりの奇抜さに目頭を熱くするだろう」



9面ボス、ダッカー。今回はどんな攻撃をしてくるだろう。

10面

「最終面か。今回は空中浮遊するパーツを主体として、せり上がる壁、はがれてくる壊せない壁などを出現させる。その代わり、クラブを壊す、というプレイヤーの夢をかなえてやろう。そして大ボス、つまり私自身だが今回も簡単にやられるのだ。これで私の第4の野望は達成され、安心して眠りにつける。さあ、早く来い、ビックバイパーよ、そして一刻も早く、私を倒すのだ」

電話からちくわへ

大カプコンワールド（仮称）のキャスティングを予想する

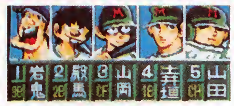
もし、カプコンワールドの続編がアクションゲームであったなら…？
カプコンゲーム世界の中から適材適所をモットーに人事担当してみたのがこれだ!!

（注・筆者はマニア）

このプレイヤーは



まっ、カプコンというからには主人公は彼以外におるまい。某G誌編集長石井ぜ…お？写真が違うぞ！印刷ミスだー



次に強力な助っ人がほしいが…おお！こいつは強いぞ…しかし…アクションゲームでは出番がないかも…（いや岩鬼なら）。



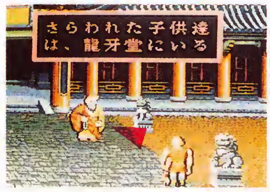
2P同時ならば、ぜひとも彼のような男らしい奴が相棒にほしい。自分の弱点をサポートしてくれるたよりがいのある、歯の丈夫そうな奴がパートナーにぴったりといえる（どーでもいいけどこのキャスティングした奴、ずいぶんひねくれてるぞ）。



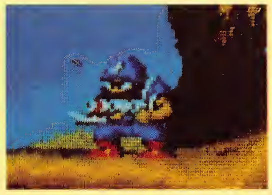
策士ー戦いのアシストをしてくれる知恵者が一人ほしい。そこで登場するのが写真右の孔明殿だ。う〜ん、天地ではレベルと食糧の心配ばかりだったが今こそ本領発揮の時だ！



もしオプションがつくとゆーのなら飛竜のキノコ型オプション君だな。…ん?ストロバヤをオプションに？……まあ…それも人生かもしれぬ…。



オープニングはトラミチのじじい様にキメていただきたい。「いけぇ！」の声で気合も入るぞ。「お前が行け！」と思うスキも与えぬ説得力だ。

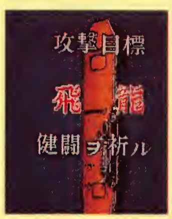


ザコエネミイはこの人!!トップシークレットのヒゲ兵士をイチオシである。弾にあたっても顔しかめつつ突っ込んでくる姿は男のゲームにふさわしいっ!!



大魔界ではあっさりザコと化した大魔王だが…耐えがたきを耐えているその姿が日本人の心をゆさぶるっ!!1面ボスとして初心者教育にはげんでいただきたいっ!!

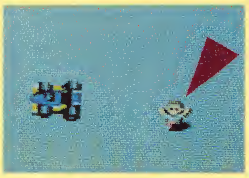
敵には回したくなかった……



シューティング面などあってもよいかもしれない。しかし、空中戦艦をおとす男相手に勝てるのだろうか？（しまった字がちがうう）



日ごろお世話になってるモビちゃんだが、本気を出されるとこわそーである。100人ぐらいわらわら寄ってこられたら…ジ・エンドであろう。



伏兵として恐ろしいのがF1ドリームのこの子供!!平気でレース中のF1の前後を横断する度胸と脚力…こやつ、将来おそるべき災厄の種となるかもしれん。



やはり、大ボスというと……この方なんぞも出てしまうのだろうか?精神的負担が大きいような……マッドギア一同の苦労が身にしみることだろう。

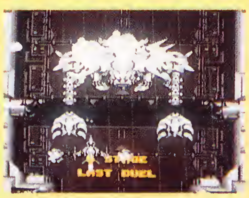
男もたまには考える



面クリア時のデモになんとなく出てほしいのが、ブラックドラゴンのこの方!!男子たるもの時に大局をカンガミねばならん。単に次の面で何買うか考えてるだけかも。



カプコン社長、辻元社長であーる!!こんな方が最終ボスだったら…ファンは攻撃できんではないか…うっ、こまった…そうだ!!われわれの社長さんを助けるというストーリーにすればいいのだ!!うーん我ながら無理がない。感謝のしるしにカプコンに入れてくれるかもしれん（激甘）。

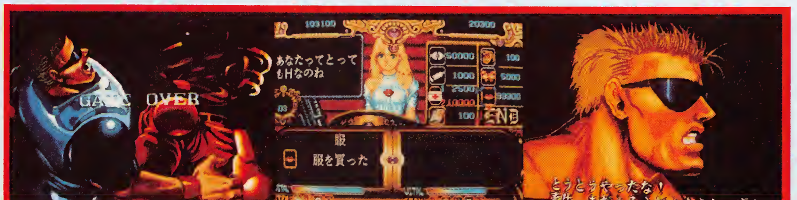


エンディングはこれだぁ、ラストデュエルの回想シーン風がいいぞ!!（単に自分のシュミと並べとるだけやん）男には、想い出さえ残ればそれでいいのだ（自己陶酔）。

そしてさらにッ!!

BGMはメインがアレスの翼で一千万点のファンファーレがエグゼド、ネーミングはセクションZがいいな。筐体は3人同時プレイで巨大なゴムボタンをぶったたき、主人公はライフが時間でも減って如意棒持って馬に乗りつつタルを転がし、Ⓔを取らないと敵が多くなっちゃって空飛ぶハートで1up、手榴弾には限りがあって敵の親玉の名前が〝ゲシタ〟というのはどうだ!!ボーナスゲームでボウリングができてなぜかコイン投入音は「ぱんぱかぱ〜ん(肉声)」、ネーミングの文字に星とセブンスターがあって……。デモで「カプコンクラブのお知らせ」が出るわけね!!

そしてオチ



といいつつ、名なしの芸人2名がベタノリでオチなんかつけてくれたら最高やね★

「もしものゲーム」大特集

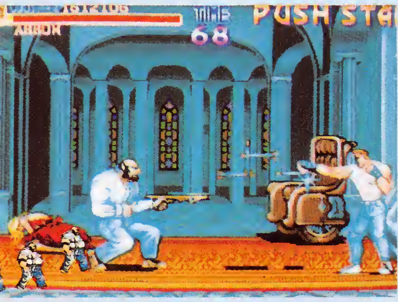


アングラディウス（アンダーグランド・グラディウス）

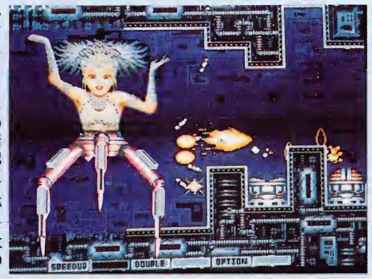
人面ブームもピークを越え、もうこのような際物でしかやっていけなくなったようだ。



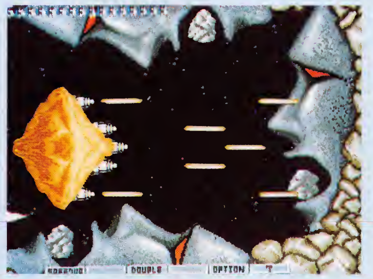
自分の顔を画面に取り込めたら、キャラへの思い入れも倍増だ！モデルはもちろん…。



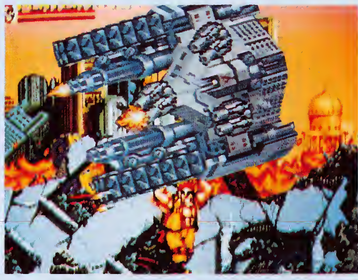
ファイナルファイトニューバージョンはこうなる…？



パラシュートの着地ミスで、体の8割を失ったたちちぴんたリカ。彼女は今、サイボーグとして蘇る（バイオニックジェ〇ーか？）。



自機は巨岩だ！写真はモアイと対決しているところだ。撃ち込め！



クルードバスター。彼らに持ち上げられぬものはないのだ。

ペルガーにオプションがついた！しかもビル・ブルガ4人も（笑）。さあどーするコーディー！

夢の"実感ゲーム"が遂に登場だ
超体感 ドドサイバー

緊急特報!!



かのスリルが現実に!?写真はニチブツの傑作「クレイジークライマー」

今回の特集の最後を飾るにふさわしい大スクープが入稿間際になって飛び込んできた。その名も「超体感ドドサイバー」。ゲーマーが夢見た、究極のアーケードゲームシステムがついに実現したのだ。

名前からもそこはかとなしにわかるのだが、そのマシンは視覚・聴覚＋前額部のアタッチメントからのパルスによって人間の知覚に直接干渉し、プレイヤーに極リアルな"体験"を味わわせてくれるのだ。小説などではすっかりおなじみの機能だが、現実にはこれが世界初のまさに画期的なシステムなのである。

このドドサイバーを開発したのは、なんと（驚いちゃ失礼だが）あのニチブツ。実用化にいたるまでには、多大な開発費と時間、若干の（公式発表）尊い犠牲がはらわれたという。詳しい紹介は次号以降に期待してもらうとして、今月は㈱日本物騒の木仏尊氏に本誌特派員のおこなったインタビューの様子をお伝えしよう。

君も今日からジャック イン!!



木仏尊「そもそもは、我社でも体感タイプの大型筐体ゲームを作ってみようというところからスタートしたんです。人間の感覚に強烈にうったえるゲームをつくってみたいと。でも、今ゲームセンターに出回っているようなドライブ物や戦争ものを今さら作ったって仕方ないでしょう」

―そう…かもしれませんね。

「そこで考えたのが、我社のテーブルゲームの代表作とも言える"グレイジークライマー"を体感ゲームでやってみようと。超高層ビルの吹きさらしの壁面を素手でよじのぼる恐怖感とスリルを再現できたら、これはすごいインパクトがあるぞと思ったんです」

―はー……はぁ？

「いろいろ試行錯誤してみたんですが、現在のエレメカのような体感ハードでは、どうしたってあのリアリティは出せない。結局、"現実"には勝てないんですよ（熱が入り出す。テーブルがガタガタゆれる音）。そこで、サイバネティック・コネクションシステム、すなわち人間の脳髄に直接アクセスして"感覚"を実感させるしかないという結論に達したわけです。とはいっても、このシステムは脳科学の分野でも研究段階ですし、MITやNASAに密使を送ったりして…おっと（テープが途切れる）」

「……というわけで、ようやく完成にこぎつけたのですが」

―というと？

「感覚の再現は完璧でした。皮膚にあたる風や四肢にかかる重力、数百m下を通る車のクラクションまでが現実以上にリアルに感じられるようになったんです。ただ、人間の神経がヤワすぎるんですよ。テストプレイでも、1面もクリアできない者が続出でした。まぁ、地上70階で鉄骨にぶちあたって、9.8m／秒の加速度で落下したら2度とプレイできないのも無理はないかもしれませんが…」

―……彼らは…どうなったんですか？

「…え？ あー、テストプレイヤー？ うん。えーと。まあ、ね。

いや、開発途中はエピソードにことかかなくてね。どーしても脳に直接データが送りこめなくて、頭蓋骨輪切りにして前頭葉に電極差しこんだりね。あ！そうそう、わが社では現在有能な開発スタッフを募集中です!!読者の皆さんに気軽に遊びに来るように、書いといてください」

……………

「…………」

……………

「えーと…試してみません？ うんうん、ちょうど昨日第2号の試作機ができたばかりなんですよ」

―…なんですか？ホルホルキッズですか？

「（ねちっこく）いやだなぁ…知ってるくせにぃ。…ほらっ、これですよコレ」

―……!! こ……これは…まあじゃんしか……う!! こりゃすすふふおおおおおおおおおお!!

（記事は現場にのこっていたテープレコーダーの録音をもとに構成されました）

と、まぁ……。いろいろと妄想のかぎりを尽くしてみましたが、たしかにこんなのが出たらやってみたいよね（やりたくねーのもあるぞー）。心の中に残っているゲーム、あんなゲームでまた遊べないものか。続編ゲームは、そんな夢をかなえてくれるものではある。ただ……。

本当にプレイヤーが遊びたいのは、プレイヤーの想像をも絶した、すさまじく、新しく、面白いゲームなんじゃないのかな？と。

そんな事を思いつつ、今回の特集をしめるとしましょう。

ご意見、ご感想などぜひぜひ送ってください。

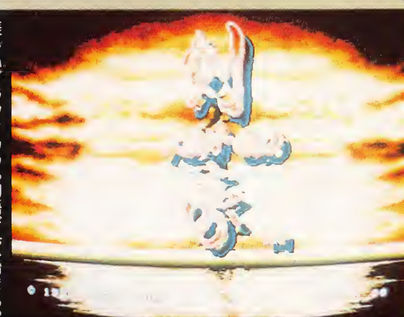
（次は、トリオザパンチグレートをやるしかない…）

大型時代アクション目編

剣豪

熱き魂 剣に込め、夜叉王の野望 いざ砕かん！

ちゃら子はがあ


美しいグラフィック。物語が今、始まる。

AMショーに出展されたアクションゲームの中でも目を引いた作品のひとつ、アイレムの剣豪の登場です。ゲーム性、グラフィック、音楽、どれをとっても高い評価に値する作品なので気合を入れて紹介したいと思います。

物語 おのれ！夜叉王


敵忍により傷を負う蘭姫。むごすぎる。

昔、強大な魔力を有する夜叉王なる妖魔が現れ、日の本の国をその手中におさめんと企んだ。しかし1人の若者がその野望を砕き、夜叉王をある島に封じ込めた。若者は夜叉王と妖魔一味の監視のため、付近の孤島に家を興し住み家として生涯を送った。

そして時は流れた。

若者の子孫、青龍丸と赤龍丸の兄弟は武者修行の旅にいそしんでいた。そこへ青龍丸の恋人、蘭姫より夜叉王と妖魔一味が復活の兆しを見せたとの知らせを受け、急ぎ孤島の家へ戻った。

だが、時すでに遅く、夜叉忍群と名乗る一味により、家は壊され、蘭姫までも深手を負わされてしまった。

「おのれ、夜叉王！」

兄弟は先祖の若武者より伝わる妖刀「修羅王」「羅刹王」を握り、再び妖魔どもを封じ込め暗黒の魔王、悪の権化夜叉王を滅ぼすべく戦いを挑んだ——。

げえむ説明 レバーでジャンプ

プレイヤーは青龍丸（2P側は赤龍丸）を操り、襲いくる数々の敵を倒しながら進みます。各面の最後には強力なボスが待ち構えています。

面の途中、石灯篭や千両箱を壊すとアイテムが出てきます。得点アップの小判、命のMAXアップの黄色命、命回復の赤命、刻の月（タイム）回復の砂時計、攻撃力アップの妖刀の素などいろいろな種類があります。有効に利用しましょう。アイテムは、中ボスなどの特定の敵を倒しても出ます。

操作は1ボタン＋レバーで行います。ボタンは攻撃、そして押し続けると受けの体勢となり上半身を防御します。同時に気合をためることができます。気合はボタンを押す長さにより5段階に変化します。最大の気合はかなり強力で射程も長いので多用しましょう。ちなみに、気合をためている最中に敵の攻撃をくらうと一からためなおしになります。これはつらい。

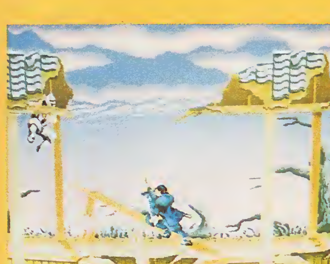
レバーは左右で移動、下で高所から降ります。そして上でジャンプです。ボタン＋レバー下でしゃがみます。操作に少しクセがあるため、慣れるまで苦労するかもしれませんね。

それでは1〜4面の舞台背景を紹介します。

ステージ紹介

すてえじ其ノ一 生家での戦い

青龍丸、赤龍丸の生家。夜叉忍群の非道な仕業によって見る影もない廃墟となってしまいました。急いで戻る兄弟を待ち伏せすべく敵が潜んでいます。ボスは女忍。残像を残しながら飛びまわり攻撃してきます。


襲いかかる夜叉忍群。雲の美しさに注目。


うなれ波動剣！敵をけちらせ。


中ボスの長槍に刺されるの図。

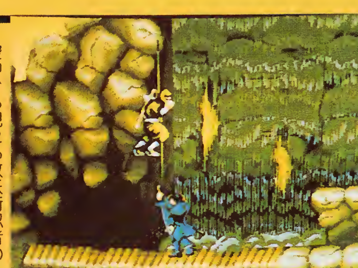

1面ボスの女忍。動き自体は速くはない。

すてえじ其ノ二 山越えでの戦い


峠越えの途中、容赦なく敵の攻撃が——。

敵の本拠地を目指しひた走る青龍丸と赤龍丸。その途中山越えをしなくてはいけません。しかしそこにも危険な敵の罠が仕かけられています。落石や壊すと炎が出る石灯篭をかわしつつ進むと、ボスの岩山魔人との戦いです。気合をためて波動剣で一気にケリをつけよう。


2面ボス。岩が集まり人の形になります。


空中から現れる敵妖術忍者の一団。

すてえじ其ノ三 南蛮船での戦い

敵が南蛮人より買い取った最新型の船、南蛮船の上での攻防。火吹き男や手裏剣忍者

役者はそろった！ 爆進ニューゲーム


3面中ボス。長剣からウェーブを出すぞ。


洞窟内部での戦い。敵は空中を飛行している。


素晴らしいグラフィックにため息が出ます。


1人対2人とは、なんと卑怯な。

の執拗な攻撃に苦戦しながらもついには南蛮船を奪い、海を渡り敵地に乗り込む青龍丸と赤龍丸。そして船はあやしげな雰囲気の漂う洞窟に――。

そこは敵が秘密の港として利用していたのです！

ボスは疾風兄弟「青闇」と「赤闇」。青龍丸と赤龍丸のライバルとでもいわんばかりの息の合ったチームプレイ攻撃は強力です。片方ずつ確実に波動剣をお見舞いして倒そう。

すてえじ其ノ四
敵陣中に突入


罠、そして罠の4面。アイテムが頼り。


つり鉄球の上にも乗れる。

洞窟を抜けるといよいよ敵の陣中に突入です。一見無人の唐具利屋敷ですが侵入者を防ぐための数々の罠がいたる所に仕掛けられています。敵忍群団の攻撃もますます熾烈を極め、兄弟に襲いかかります。ボスは唐具利戦車。ミサイル、鉄球、分裂弾など多種多様のさまざまな攻撃で兄弟の行く手を阻みます。弱点が露出したときにのみダメージをあたえられるので、追いつめられないように逃げながらチャンスをうかがおう。

ぜひプレイすべし！――

ゲームがスタートした直後のデモはまるで映画やドラマを見ているようです。敵の登場の仕方もそれぞれ凝りに凝っています。キャラクターのコスチュームも南蛮風な感じと和風が合わさったような、南蛮ジパングとでもいう雰囲気です。イメージ的には映画「魔界転生」といったところ。

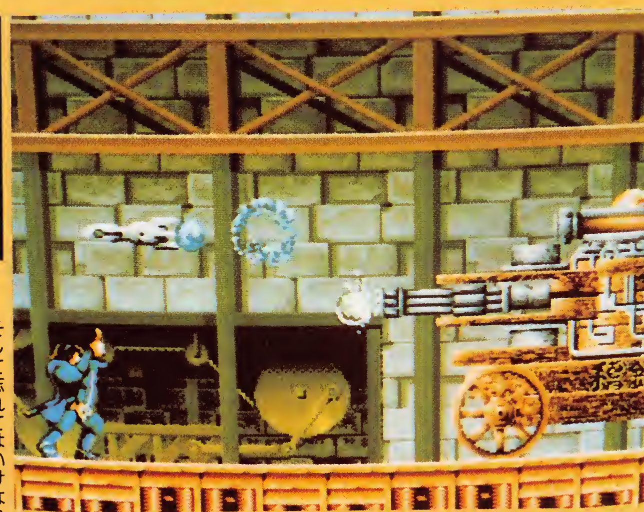
また、演出の素晴らしさを手助けしているのがリアルで緻密な独特のムードあふれるグラフィックです。派手めな色調のわりに目にうるさくなく、マイキャラの青龍丸も目立ちます。ステージごとでは1面の空の色や3面の南蛮船上での雲など特に見てもらいたいところですね。

キャラクターもそれぞれ個性的でパターンも豊富です。人がプレイしているときなどじっくり観察してみてくださいね。

そして忘れてはいけないのがあまりにもマッチしたBGMでしょう。テンポがいいのにどこか寂しげで、ゲームの印象を強いものにしています。

演出、グラフィック、キャラクター、BGMとすべてが剣豪というゲームの不思議な雰囲気をつくりあげていると思います。自分でプレイしているとなかなか細かいところまで見たり聴いたりチェックできないものですよね。でも、誰かがプレイしているときにじっとBGMに耳をかたむけてみるとか、グラフィックに見入ってみるとかするのも楽しいのではないでしょうか？　見れば見るほど、聴けば聴くほど次にプレイしたとき剣豪の世界にひたれることまちがいなしですよ。

久々の正統派アクションゲーム「剣豪」。発売は来年早々の予定ですので、指折り数えて楽しみにしていてください。平成3年のお正月は剣豪で決まりですね。


ハイカラなミサイル（!?）を出す戦車。

VIDEO

マルチ・メディア時代のヴァーチャル・ワールド・ゲーム（V.W.G.）

SHADOW BRAIN

'91年2月発売予定



12.21 ON SALE

おまたせいたしました。あれが戻ってきました……。

マージャンギャルズグラフィティ VOL.5

カラーHi-Fi ステレオ30分　VHS：PCVP-10432 ￥3,000(税込)

長い沈黙を破り、ついにマージャンギャルズシリーズ登場！
今回はニチブツのマージャンギャルたちを大特集。
世界初(!?)ＲＰＧ風マージャンゲーム「トリプルウォーズ」の続編「トリプルウォーズ２」や野球ゲーム風マージャン「ぱにっくスタジアム」を始め、ファンのご要望も答えて名作「麻雀刺客」、「沈黙の編隊」の美女も登場します。

【収録予定作品】
- レディーハンター　怪盗黒猫連盟編
- ぱにっくスタジアム
- トリプルウォーズ２
- 麻雀クラブ90's
- 沈黙の編隊
- 麻雀刺客

LD



12.27 ON SALE

GAME MUSIC FESTIVAL '90 SPECIAL

ゲームミュージックフェスティバル'90 スペシャル　CLV75分CXステレオ LD:PCLP-00117 ￥6,800(税込)

8/25に日本青年館で行われた、ZUNTATA、S.S.T.BAND両バンドによるライブを収録。LDではビデオ〝ゲームミュージックフェスティバル'90〟よりZUNTATAの演奏30分、〝S.S.T.BAND LIVE〟よりS.S.T.BANDの演奏を45分を組み合わせた特別編集になっています。

VIDEO 好評発売中
- GAME MUSIC FESTIVAL '90　VHS:PCVP-10406 ￥5,800(税込)
- S.S.T.BAND LIVE　VHS:PCVP-10405 ￥4,800(税込)

GSM1500 INFORMATION

CDのみ発売　各￥1,500(税込)　特典:CDケースサイズステッカー

12.15 発売ラインナップ

GSM 1500 SERIES



データイースト人気アクションＲＰＧ、オリジナルバージョンに加え、データイースト・サウンドチームによる初のボーカル入りアレンジバージョン収録！　解説書、歌詞カード付。

DARKSEAL/DATA EAST
ダークシール/データイースト
PCCB-00048



アイレムの新作２ゲーム、早くも1500シリーズ・カップリング盤で登場！　オリジナルバージョン完全網羅！　解説書、楽譜付。

POUND FOR POUND・KEN-GO/IREM
パウンド フォー パウンド・剣豪/アイレム
PCCB-00049



超話題作ＵＰＬのニューゲーム堂々登場！　オリジナルバージョンに加え、ＵＰＬサウンドチームによる初のアレンジバージョン収録！　解説書、楽譜付。

宇宙戦艦ゴモラ/UPL
PCCB-00050

11/21発売の「RAIDEN/SEIBU KAIHATSU」が、12/5発売「雷電伝説／セイブ開発」に変更になりました。1500シリーズファンには大変ご迷惑をかけたことをお詫びします。



各クリアファイルの色とロゴが違うぞ！

1500シリーズプレゼントキャンペーン第3弾!!

サイトロンのＧＳＭ1500シリーズについている、応募券を５枚集めてアンケートハガキに貼って送ろう！
先着3000名様にファイル整理に便利な「サイトロン特製ロゴクリアファイル５枚組セット」をプレゼント!!

パソコン通信会員募集中！

TOKYO-FMが運営するパソコン通信、FM P-NETにサイトロンレーベルの「ゲームミュージックファクトリー」がスタートしたのは、みなさん噂を聞いていると思うが、さらにミュージックデータ通信も始まりました。FM P-NETの入会案内書ご希望の方は下記宛までお送り下さい。
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
ポニーキャニオン·映像制作本部
サイトロンレーベル「FM P-NET」係

サイトロンテレフォンインフォーメーション
東京03-236-4000

発売元：PONY CANYON INC.サイトロンレーベル
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
TEL.03-221-3151
制　作：サイトロン・アンド・アート㈱
販売元：㈱ポニーキャニオン販売 03-221-3131

SCITRON

PONY CANYON

サイトロン年末テスト

SCITRON

問1. サイトロンで一番多くレコーディングされたスタジオを挙げよ。(クレジット参照)(10点)

問2. 次の問題の答えを下のカッコ内から選択せよ。(3×5点：15点)

1. CD、ビデオも発売された「ゲームミュージックフェスティバル」で演奏されたS.S.T.BANDのアンコールはなにか？
(a. AFTER BURNER　b. POWER DRIFT　c. DARIUSⅡ　d. OUTRUN)
2. 次の1500シリーズの税抜価格はいくらか？　(a. ￥1,456　b. ￥1,455　c. ￥1,342)
3. 次のアルバムで、アレンジが入っていないのはどれか？
(a. GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989　b. MEGA SELECTION
c. AFTER BURNER　d. 宇宙戦艦ゴモラ　e. アウトゾーン・スノーブラザース)

問3. ゲームミュージックのベストアルバムとも言える「GAME MUSIC BEST OF THE YEAR 1989」に収録されているメーカー名を全て挙げよ。(10点)

問4. 次の文章内の(　)を下のアルファベットから合っているものを選び、埋めよ。(5×3点：15点)

8/25に(1)最大のイベント「GAME MUSIC FESTIVAL '90」が行われた。このライブに(2)と(3)の2バンドが出演したが、そのビデオが(4)に発売され又、1500シリーズ初の男性ボーカルが入っているのは(5)である。

a. サイトロン　b. S.S.T.BAND　c. ZUNTATA　d. ロック　e. GSM
f. 11/21　g. アルフ ライラ ワ ライラ　h. 10/27　i. ゲームミュージック
j. フュージョン　k. ザ・スーパースパイ・ニンジャコンバット　l. GSV　m. ダークシール

問5. 左の曲名は、ある1500シリーズのタイトル名である。その1曲目であると思われるものに線を引きなさい。(5×3点：15点)

1. 空牙／DATA EAST　・　　・a. FIGHTING THUNDER (AR.)
2. レッドアリーマー／CAPCOM　・　　・b. TITLE DEMO
3. TASK FORCE HARRIER／UPL　・　　・c. VAPOR TRAIL (AR.)
4. 雷電伝説／セイブ開発　・　　・d. CREDIT
5. DONDOKODON／TAITO　・　　・e. プロローグ

問6. G.S.M.タイトー3 サイバリオンのアレンジバージョンでコーラスとして参加した合唱団の名称を挙げよ。(10点)

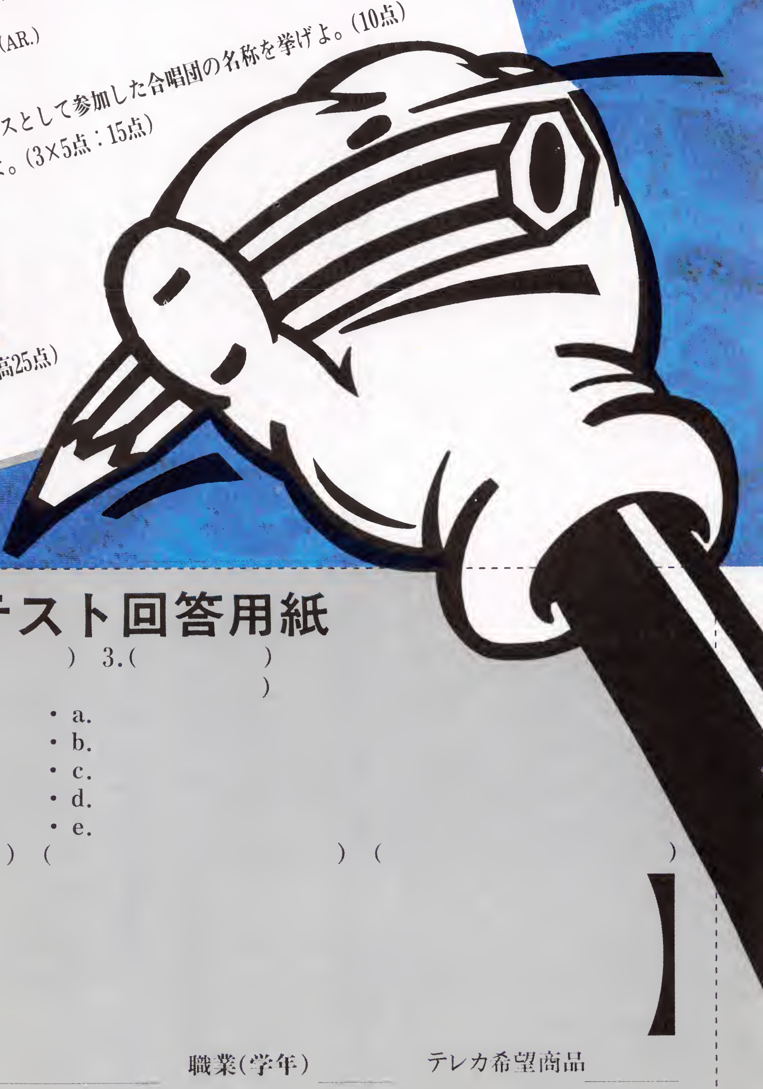
問7. 下のG.S.M.1500シリーズのジャケットを見てタイトルを挙げよ。(3×5点：15点)







問8. サイトロンレーベルに対する感想、意見を述べよ。(最高25点)



今年を締めくくってお送りする"サイトロン年末テスト"!! キミたちのGM知識の腕をためそう。左のページは、サイトロンレーベル関連を問題にしたものです。問題を解いてもらってポニーキャニオンに送ってもらうと……

サイトロン年末テストキャンペーン

1〜3位 LDプレイヤー(パイオニア・マルチディスクプレーヤー)

1〜100位 サイトロン特製テレホンカード

S.S.T.、ZUNTATAテレカのどちらかご希望か選んで下さい。

という豪華プレゼント!! 回答用紙に必要事項を書いて下記の住所まで送って欲しい。回答用紙はそのまま切っても、コピーして送っても、他の紙に同じ要領で書くなどでも構いません。ゲーメストユーザーだったら、回答用紙用にもう一冊買っちゃうのも手ですね。締切は12/31の除夜の鐘が鳴るまで有効です。尚、同位の場合は抽選にさせていただきますので御了承下さい。

〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 ㈱ポニーキャニオン映像制作事業部 サイトロンレーベル「サイトロン年末テストキャンペーン」係

サイトロン年末テスト回答用紙

問1. (　　　　　)　問2. 1.(　　　　)　2.(　　　　)　3.(　　　　)

問3. (　　　　　)

問4. 1.(　　　)　2.(　　　)
3.(　　　)　4.(　　　)
5.(　　　)

問5. 1. ・　　・a.
2. ・　　・b.
3. ・　　・c.
4. ・　　・d.
5. ・　　・e.

問6. (　　　　　)　問7. (　　　　)(　　　　)(　　　　)

問8. 【　　　　　】

住所 〒　　　職業(学年)　　　テレカ希望商品

名前　　　年令　　　性別　男・女　☎(　　　)

ペシャルプレゼント

みゅ～じっく

KONAMI

ゲーム・ミュージックの宝庫
キング G.A.M シリーズ

© KONAMI

平成三年版

12月21日発売 (KICA-9005～8／CD3枚組+VSD1枚) 税込¥6,800

Disc 3 オリジナル・ゲーム・サントラ

スーパーファミコン第一弾「グラディウスIII」+AC版人気ゲーム
オリジナル・サントラ全曲収録：グラディウスIII、T.M.N.T.より

VSD. めぐぴんのTV-CM探偵団 (ビデオ・シングル・ディスク)

絵の出るCD“VSD”で人気CMをめぐぴんが7作紹介します！
「ぼくドラキュラくん」「MA・DA・RA」他

ご注意●このディスクはCDプレイヤー、LD専用プレイヤーでは再生できません。
●CD／CDV／LD兼用プレイヤーで再生して下さい。

'91コナミ卓上カレンダー&カラーステッカー

人気作のイラスト、ロゴを集めたファンにとって
なくてはならない実用品グッズ！

スーパーファミコンは任天堂の商標です

グラディウスIII



あの超難解アーケードゲーム「グラディウスIII」が遂に完全ビデオ化！1周60分以上、10ステージにも及ぶこのゲームをノーミスで完全クリア。さらに2周目のハイライトシーンもバッチリ収録。正に一生モンのビデオと言えよう。

★コナミ矩形波倶楽部アレンジも収録！
VHS のみ：KIVE-12 税込¥6,500 カラー／STEREO／70分

パロディウスだ！



名作グラディウスをパロディ化した超お笑いゲーム「パロディウスだ！」がビデオになってしまいました。発狂するほどの弾数の中をスイスイすり抜けるプレイヤーのテクにはただ呆れるばかり。家宝として「パロディウスだ！」をぜひあなたのお手元に！

★コナミ矩形波倶楽部アレンジも収録！
VHS のみ：KIVE-11 税込¥4,000 カラー／STEREO／50分

年に1度のス

豪華特典付

こなみすぺしゃる

完全限定盤

千両箱

畑 亜貴



なぞなぞ鈴木



Disc 1 VOCAL

「スナッチャーのテーマ」他
ボーカルアレンジ5曲収録！

シンガー：SAORI、畑亜貴、ツインビー、さいとうみわこ、なぞなぞ鈴木

Disc 2 ゲームボーイ・アレンジ

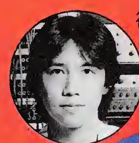
CMでおなじみ「K-BOYSのテーマ」を含む
ゲームボーイ・アレンジ5曲収録！

アレンジャー：篠田元一、大木雄司、なぞなぞ鈴木

●ゲームボーイは任天堂の商標です。



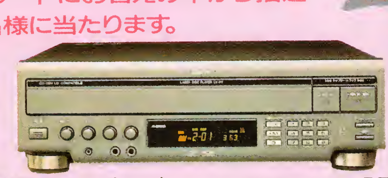
大木雄司



篠田元一

最新コンパチLDプレーヤーが当たる!!

こなみ「千両箱」平成三年版に入っているアンケートにお答えの中から抽選で3名様に当たります。



三洋電機のコンパチブル
レーザーディスクプレーヤー
LV-P7(GR)
JET TURN

●ジェットターン両面連続自動再生!!
●CD.CDV.LD.VSD.全て再生OK！
●多彩なカラオケ機能等、最新機能を搭載!!

キングからCGVシリーズ
（コンピューター・ゲーム・ビデオ）
堂々登場!! 平成3年元旦
2タイトル同時発売！



うれしいニュースだ。
"通販で、感動を、キミの家まで。"

全国に拡がる「ネオ・ジオ」ファンに朗報！ 一部地域で購入困難だった「ネオ・ジオ」本体や、ゲームソフト・オプション類が、"通信販売"でお手軽にお求め頂ける様になりました。

お届けは手続き終了後、一週間程度（送料当社負担）です。ぜひ、ご利用下さい。

※お急ぎの方は、お近くの販売店でのご注文・ご購入がお薦め。販売店は「ネオ・ジオ」なんでも相談室でご紹介しています。

通信販売のお知らせ

■分割払いご希望の方は、

下記、「ネオ・ジオ」通販部・通信販売フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。おりかえし、詳しいご案内と、分割払い専用の申し込み書をお送りします。

また、おハガキによるお申し込みは、住所・氏名・TEL・年齢に分割払い希望とご明記の上、㈱エス・エヌ・ケイ「ネオ・ジオ」通販部までお送り下さい。追って必要資料をお送りいたします。

分割払い時のご注意

分割払いのご利用はご購入商品の合計価格が50,000円を越える場合に限らせていただきます。（50,000円以内の商品ご希望の方は一括払いをご利用下さい。）

ご購入商品は自由に組み合わせ出来ます。分割回数につきましてもご希望をお聞きしております。お気軽に通信販売フリーダイヤルまでお問い合わせ下さい。

- ご契約時に簡単な査定をさせていただきます あらかじめご了承下さい
- 未成年の方は保護者の方の承諾が必要となります ご注意下さい
- 商品の返品は到着後1週間以内とさせていただきます

■通販分割払い申し込み例

（例 1）

NEO・GEO 本体セットの場合（標準価格 58,000円（税別））

●一括価格	58,000円（税別）
●分割10回払い価格	62,060円（年利率15%）
●分割12回払い価格	62,872円（年利率15%）
10回払いの場合	初回 6,260円 月々 6,200円×９回
12回払いの場合	初回 5,672円 月々 5,200円×11回

（例 2）

NEO・GEO 本体セット＋別売コントローラ×1＋ソフト(28,000円)×1の場合（標準価格 91,800円（税別））

●一括価格	91,800円（税別）
●分割12回払い価格	99,511円（年利率15 %）
●分割20回払い価格	104,652円（年利率15.5%）
12回払いの場合	初回 9,311円 月々 8,200円×11回
20回払いの場合	初回 5,852円 月々 5,200円×19回

以上の料金は、すべて税抜き価格です 別途、消費税3%が加算されます

■一括払いご希望の方は、

右の申し込み用紙を切りとり、必要事項ご記入の上、下記要領でお申し込み下さい。

現金書留でお申し込みの場合は、

現金書留用封筒に、申し込み用紙と商品代金を同封の上、「ネオ・ジオ」通販部までご郵送下さい。

郵便為替でお申し込みの場合は、

お近くの郵便局にて、為替用紙に必要事項をご記入・お手続きと同時に、必ず申し込み書を「ネオ・ジオ」通販部までご郵送下さい。

銀行振込でお申し込みの場合は、

お近くの銀行にて、振込用紙に必要事項をご記入の上、下記の口座にお振り込み下さいますと同時に、必ず申し込み書を「ネオ・ジオ通販部」までご郵送下さい。

東海銀行・新大阪支店　当座預金-140398　株式会社エス・エヌ・ケイ

※お支払いいただく商品代金は税込み販売価格の合計金額です。過不足のないようにご注意下さい。

通信販売お申し込み先

〒564 大阪府吹田市豊津町18-8 株式会社 エス・エヌ・ケイ
「ネオ・ジオ」通販部 Ⓖ係

「ネオ・ジオ」通販一括払いお申し込み書

		標準価格	税込販売価格	注文数
ネオ・ジオ本体		58,000円	59,740円	個
「ネオ・ジオ」オプション	メモリーカード	2,800円	2,884円	個
	専用コントローラ	5,800円	5,974円	個
	麻雀コントローラ	5,800円	5,974円	個
	AV接続ケーブル	1,000円	1,030円	個
	RFコンバーター	1,500円	1,545円	個
	RGBケーブル	1,560円	1,607円	個
「ネオ・ジオ」ゲームソフト	NAM-1975	28,000円	28,840円	個
	ベースボールスターズプロフェッショナル	28,000円	28,840円	個
	トッププレイヤーズゴルフ	32,000円	32,960円	個
	麻雀狂列伝	28,000円	28,840円	個
	マジシャンロード	28,000円	28,840円	個
	ランディングヒーロー	32,000円	32,960円	個
	ニンジャコンバット	28,000円	28,840円	個
	ザ・スーパースパイ	32,000円	32,960円	個
	サイバーリップ	28,000円	28,840円	個
	ジョイジョイキッド	28,000円	28,840円	個

合計金額　　　円

（お名前）　　　（年齢）　才

☎

（ご住所）　　　職業（学年）

■通信販売は、（株）SNK本社 通販部で

詳しくは通信販売フリーダイヤル　0120-06-8058

一括払いお支払い方法

■現金書留　■郵便為替　■銀行振込

ご希望商品の"注文数"の欄に個数をはっきりとご記入の上、お選びのお支払い方法に印をおつけ下さい。



The Future Is Now
SNK
神さま、おねがいっ♥
とおい　とおい　むかしのおはなし。
"男の村"と"女の村"がありました。
でも、争ってばかりいたので、
神様が2つの村を巨大な壁でさえぎってしまったのです。
太陽の光も届かなくなって、さあ大変・・・・。
ラッド君とアムちゃんは
太陽の塔を上へ上へと向かうのでした。
ドキドキパズル
+
ワクワクストーリー
これが"てっぺん"。
すべてに"リアル"。
ゲームセンターから"モンスター"マシンが飛び出した。
その名は「ネオ・ジオ」。最大330メガの大容量を始めとするハイパースペックが、
これまでの家庭用ゲームマシンのすべての常識をはるかに越えた。
ドラマチックワールドがキミを待つ。"てっぺん"を手にせよ!
ジョイ ジョイ キッド
JoyJoyKid™
ジョイジョイキッド
28,000円(税別)
巨大なメガ数ならではのドラマ性。超ド級に広がるゲーム・ワールド。
軍用コンピューターが暴走。
コロニーは悪魔の要塞と化した……。
3次元立体サウンド機能
スフェロシンフォニー
実用新案出願中
CYBER-LIP™
サイバーリップ
28,000円(税別)
指令"無差別テロを粉砕せよ
ザ・スーパースパイ
32,000円(税別)
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
最先端のゲームセンター・マシンと同じ
迫力が、あなたの部屋で楽しめる。
それが「ネオ・ジオ」。
本体標準価格58,000円(税別)
劇的体験
MAX330MEGA
※「ネオ・ジオ」本体セットには、コントローラ×1・メモリーカード×1・ACアダプター×1・AVケーブル×1が付属しております。
手にせよ!ドラマチックワールド。
悪の忍者集団を滅ぼすべく、戦いの火蓋は切られた。
ニンジャコンバット
28,000円(税別)
●ナムー1975・28,000円
●ベースボールスターズ プロフェッショナル・28,000円
●トッププレイヤーズ ゴルフ・32,000円
●麻雀狂列伝・28,000円
●マジシャンロード・28,000円
●ライディングヒーロー・32,000円
※上記価格はすべて税別表示です。
凄いゲームを応援する、「ネオ・ジオ」のオプションツール
専用コントローラ
2Pプレイ用にご使用下さい。
標準価格5,800円(税別)
メモリーカード
標準価格2,800円(税別)
RFコンバーターセット
標準価格1,500円(税別)
RGBケーブル
標準価格1,560円(税別)
■ご購入は、全国の玩具店で。■レンタルは、お近くのゲームセンター、レンタル・ビデオ店で。(ゲームセンター、レンタル・ビデオ店でも販売中)
「ネオ・ジオ」に関するあらゆるご質問にお答えする「NEO・GEO」なんでも相談室☎06-338-8188もご利用ください。
株式会社エス・エヌ・ケイ●大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号●営業本部 〒144 東京都大田区東蒲田2-2-12 リュンヌ ヴィラージュビル 実用新案出願中「NEO・GEO」は、SNKの登録商標です。©1990 SNK CORP.

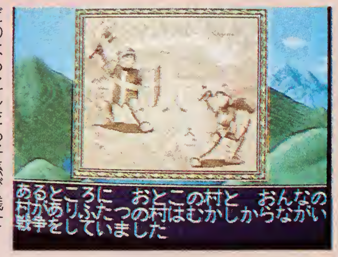
塔の上まで登りきれ!

Joy Joy Kid

気球に乗って、えいっさ、ほいっさ



これがタイトル画面。



どのようにしたら子孫が残せるのかな?

今回ネオ・ジオで発売されるパズルゲーム2つのうちの1つだ。

ストーリー

とおいとおい昔のはなし……なのだった。

ある所に男の村と女の村があり、ふたつの村は長い戦争をしていました。戦いのおかげで村には老人と子供だけしか残りませんでした。

太陽の神は争いを鎮めるため、ふたつの村を巨大なカベで囲んでしまい、カベのまんなかに巨大な塔を作りました。

カベで囲まれたふたつの村には太陽の光がとどかなくなりました。

そこで、ふたつの村はひとりのこどもを選びだし、太陽の神様にお願いに行くため塔にむかわせました。

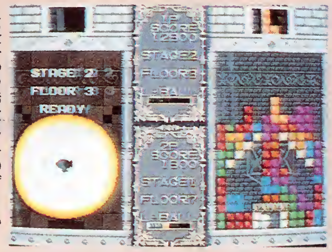
やがて、男の村からはラッド、女の村からはアムが選ばれました…。

気球で脱出!

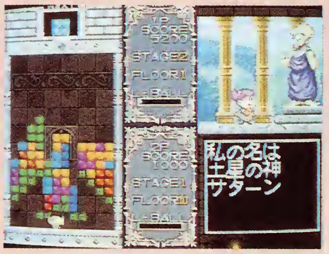
気球や飛行船の上昇の邪魔になる、画面中にある障害物(ブロック)を消し、画面の上に上げることができたら、1面クリア。ゲームは1ステージ10フロアで全部で6ステージあるぞ。（からっきい）



塔に登るのだ。レッツゴー。



これはもうおなじみのゲームだね。



途中のデモシーン。


上にステップアップだ。

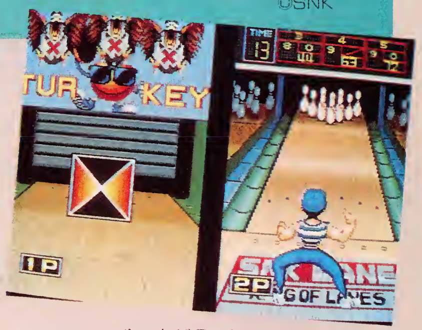
ド派手なエキサイトボウリングだ!

League Bowling（リーグ ボウリング）

色気もムンムンだぜ



これがフラッシュゲームだよ。



やったぜターキー。

ネオ・ジオのスポーツゲーム第3弾は、「リーグボウリング」。その名どおりのボウリングゲームだ。

ゲームモード

できるゲームは、普通のボーリングゲームだけじゃなくて、「フラッシュ」や「ストライク90」などがあるぞ。それぞれ説明していこう。

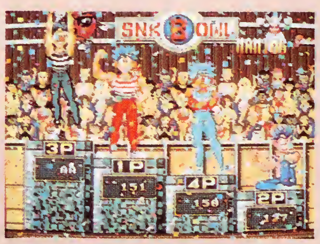
スコアゲーム…ボウリング場で行われているのと同じで、倒したピンの本数でスコアを競うもの。得点の高いものが勝ちとなる。

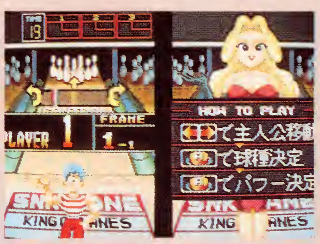
フラッシュ…ボードに50点～300点の得点表示があり、左から右へ点滅する。投球されたボールがピンに当たった時に点滅が止まり、その時にストライクかスペアであれば、その点数を得ることができる。ストライクやスペア以外は、倒したピンの本数が得点となるぞ。10フレームでゲーム終了だ。

ストライク90…スコアゲームの得点にストライク90点・スペア60点が加算され、得点の高いものが勝ちとなる。

それっストライクだ!

本物のボウリングと同様にボールの重量が選択できる。8～15の8種類の重量がありそれぞれカラーがちがうぞ。主人公の利き腕も選ぶことができるぞ。（からっきい）


順位もちゃんとでる。



この女の人の名は「ジェシカ」よ～ん。



ボールの重さを選択だー。


うっ、鼻の下が延びる～。

お　待　た　せ　!!

待望のナイトストライカー　エンディングメッセージ前編だ!

音声合成 決定版

お待たせってことでまず今回は最終面のP・Q・Rのメッセージだ。S・T・Uは次号まで待っててちょーだいねっ！
ところで君の行くゲーセンにはまだナイトストライカーはあるかな?あったら、次の小アドバイスを参考にやってみないかな?
1面…一番最初の装甲車が撃つ弾（4発）をよけ、自機の左の車輪を道路の右の路肩のラインに合わせて地上を走ります。が、途中で1回だけ自機を狙う弾が来るので上によけて、また地上を走ります。ボスは円運動で止まらずにひたすら回り続けます。
ではまた次回…（ひそかに攻略をやりたい水島屋T.J.）

NIGHT STRIKER

音声合成調査室
水島屋T.J.

STAGE P ENDING MESSAGE

Orders：“Destroy the big laser gun being assembled！”
指令：「組み立て中の巨大レーザー砲を破壊せよ！」

It took not so many hours to destroy the unmanned gun battery “MOVING MANIPULATOR” and also find and destroy the big explosion.
The blast from the explosion filled in the factory,resulting in further big explosion.
This factory was the important base of the organizasion for producting all weapons from machine guns to armed helicopters necessary for terrorism.
Their shock of Losing the factory would be considerably big.
Destruction fire turning the night sky red stayed burnning endlessly.

地下工場に突入するとすぐにシークレット・プログラムを発動、フィギュア形態へトランスフォームした。これは視界が悪くなるが、その分、火力がアップするのだ。
無人砲台「ムービング・マニピュレーター」を倒し、巨大レーザー砲を発見・破壊するまで、それほど時間はかからなかった。
爆風は工場内に広がり、さらなる大爆発を引き起こす。
その工場は、マシンガンから武装ヘリまで、テロに必要なありとあらゆる兵器を製作する組織の重要拠点だった。工場を失った彼らのショックはかなり大きいだろう。
夜空を赤く染める炎はいつまでも上り続いていた。

STAGE Q ENDING MESSAGE

Orders：“Defeat the adjustant of the rerrorism organization”
司令：「テロ組織の副官を倒せ！」

After motal combat,the player was able to defeat the adjustant of the organization commanding PAU soldier “SKY DRAGOON”.
He was however no common enemy.
In fact,the neal power of the organization would be held by the adjustant, not by the chief.
They said that the adjustant made skillfully a puppet of the chief who become almost an insane person.
What was his purpose？ nobody knows it now.
Death of the adjustant made mob of the organization. It will take not so many hours to totally destroy the organization.

不意打ちをくらいメインエンジンが火を噴く。PAU（パーソナル・アーマード・ユニット）を装着し、急いで脱出したが、ついに愛機を失うことになった。
死闘の末、PAU兵「スカイ・ドラグーン」を率いるテロ組織の副官を倒すことに成功した。しかし手ごわい相手だった。実のところ、組織の実権はボスではなく、副官が握っていたようだ。奴は、ほぼ狂人と化したボスを言葉巧みに操っていたのだという。彼の目的はいったい何だったのか?今となっては知るよしもないが。奴が死んだことでテロ組織はもはや烏合の衆、組織の壊滅にはそう時間はかかるまい。

STAGE R ENDING MESSAGE

Orders：“Defeat the gold helicopter of the terrorism organization boss！”
指令：「テロ組織のボスが乗るゴールドヘリを破壊せよ！」

The duty has been completed！
The player destroyed the armored helicopter “GYROHOUND” of the terrorism organization boss！
By receiving communcation，the player knew that a detached force succeeded to explode the base of the organization.
By this the terrorism organization has been completely destroyed.
Were Dr. Lindvery Maska and his daughter rescued？
The natural shape of the boss was a dishonest political who lost his position 10years ago and seemed to have strong revengeful thought.
Details were however still unknown.

任務完了！テロ組織のボスが乗る武装ヘリ「ジャイロハウンド」を破壊した！
しかし危なかった。サポーティング・プレーン（支援機）が来てくれなかったらどうなっていたことか…。
通信が入り、別動隊が組織の本拠地の爆破に成功したことを知った。これでテロ組織は壊滅したことになる。博士父娘は無事助け出されたのだろうか?ボスの正体は、10年前に失脚した悪徳政治家で、この街全体に対して強い復讐心を抱いていたらしい。だがしかし、詳細は依然として闇の中である。

続・驚異現象 Super 301

今月はAMショー出展作品のネタが間に合わなかった。少々古いゲームで

ガマンしておくれ!!

（古いゲームほど技が多いのだ）

今月のメニュー！

構成：やまかわ悠理

！ びっくらめーしょん 277

ミズバク大冒険

●デモ技

デモプレイ中に1P側の攻撃ボタンを20回押すと、クマのグラフィックが現れる。

（兵庫県・土橋崎介君、神奈川県・KEI君）

㊎ニュージーランドストーリー・ドンドコドンと同じ技。今回のやり方はちょっとみつけにくかったかな？

！ びっくらめーしょん 278

ダークシール

●㊢技

はがき1を見てくれたまえ。

（広島県・ぶるーべりーじゃむ君）

㊎㊢技とは書いたものの、ぶたに化けたらあんまり意味がないかな？

はがき1→



！ びっくらめーしょん 279

カダッシュ

●サブリミナル現象

エンディングのスタッフロールで、文字を打ち出すカーソルをよく見ると「おもしろかった、おもしろかった…」と書いてある。

（千葉県・あばたーる君）

㊎まさにサブリミナル効果。技のたぐいではまったくないが、気がついたものの勝ち。

！ びっくらめーしょん 280

ファイナルファイト

●打ち止め技

エルガドやハリウッドが出すナイフを同じ画面中に6本出すとナイフを投げてこなくなる。このことを3面ボスでやると、3面ボスならピストル、6面ボスならボウガンを出してこなくなる。

（東京都・MFC軍曹㊝君）

㊎エルガド&ハリウッドなら5面でも発見できると思うけど、3面ボスはポイントが高い。地下プロレスの後のエルガドを連れてこなくてはいけないのだ。

！ びっくらめーしょん 281

クイズH.Q.

●㊢技&㊖技

はがき2を見ちくりーっ！

（愛知県・しーあーるC君）

㊎とにかく、スパナ＋2が確実に取れるのはおいしいし、スカを引かないのがうれしい。



↑はがき2

！ びっくらめーしょん 282

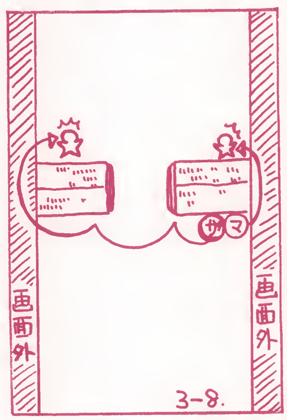
ゲイングランド

●画面外利用法

マムやザエモンを使って図1のように武器を飛ばして敵を倒すことができる（画面外に当たり判定がなく戻ってくるため）。

（東京都・Kanjyu君）

㊎とりあえず、図は3－8のもの。他の面でもできるかもしれないのでためしてみては？



←図1

！ びっくらめーしょん 283

クルードバスター

●ハマリ技（2P専用）

プレイヤーのどちらかが最後の1人でボスと相打ちになると面クリアできずにハマってしまう。

（東京都・おれ君）

㊎2Pならではの技（でもないか）。1面のボスがやりやすいそうだけど、1面でハマってしまうのはもったいないぞ。

！ びっくらめーしょん 284

メジャータイトル

●倍速モード

風向が真上で風速が0mの時、クラブ・スタンス・方向・パワーを全く変えずにショットすると、ボールの飛んでいくスピードが速くなる（距離は変わらない）。

（千葉県・らんとぐらす君）

㊎風速0mでも方向が違うとダメ。安全を考えるなら、最初のニアピンホールがいいでしょう（他のホールだとOBなどになるものもある）。

みんなの意見、みんなで考える。

さて、今月のWe LoveVGMは、皆さんから寄せられた意見をもとに、VGM全般にわたっていろいろと考えてみたいと思います。実はこの企画そのものはずーっと以前から私が抱いていたテーマの一つだったのですが、なにしろ自分以外の意見がないってコトで見送っていたのですけど、アイランド担当者のご好意とディスク・ボックスあてに投稿してくださった皆さんのご協力により、実現の運びとなったワケです。皆さんありがとうございました。



大分県　九頭龍騎さん

アレンジの意味

最近ではもうジョーシキになりつつあるアレンジバージョンについてですが、もー今のゲームではオリジナルがそのままイイ味出してるので、あまりアレンジが生きてこないのでは!?それに比べて「スーパーゼビウス」のなんとすばらしかったことか！　今でも、いや今以上に聴きごたえのある作品だと思います。

（京都府　泉正人君）

CDは楽しく聴きたいよね

今のVGMは音がぜいたくになりましたね。でも、音楽としては、まだまだのようだと思う。音がよけりゃいいわけではない！

CDにする時は、誰にでも楽しく聴けるとゆーようにしてほしい。かといって業界ウケのものはつまらん!!

VGMの歴史はまだ新しいので、がんばってほしい。

それとアレンジする人は、音で遊んでほしいです。

（岐阜県　大澤美幸さん）

アレンジVerが好き！

VGMについては、僕の場合アレンジバージョン（特に生演奏）のものが好きです。なぜなら、ゲーム機の音源にも限界があるし、音楽性もアレンジバージョンのほうがクオリティーが高いと思います。

ところで今、気に入っているのは、交響詩グラディウスIIIです。

（愛知県　大村和弘君）

カップリングはやめてほしい

VGMに対する意見ですが、VGMはG.S.M.1500のようにCD1枚に1ゲームというのが理想だと思うのです。

「トライゴン」聴きたさに2800円のアルバムを買うというのは、やはり悩んでしまいます。どんなに評判のいいゲームの曲がカップリングされていても、そのゲームを知らない人にとっては、無駄だと感じられることもあるでしょう。

音楽からゲームに入ることを否定するわけではありませんが、重要な問題だと思うのです。

（大阪府　松本真一君）

VGMが結んだ僕とナイスト

僕の思い出の1枚（2枚？）に「ダライアスII」があります。目次を見てみると「NIGHT STRIKER」の文字。はて？　今までに聞いたことのないゲームでした。なにげなく聴いてみると、なんと！これがいい！（そうでしょう、ウン㊆）明けても暮れてもそればっかり聴いていました。それから僕は近所のゲーセンを渡り歩き、最後であろう1台を見つけ毎日のように通いつめました。その頃になると最後まで行く人ばかりで、2、3面でゲームオーバーの僕は冷たい視線を浴びながらも、このゲームだけはどうしてもコンティニューを使いたくありませんでした。

時は流れて4カ月後…僕はついに全面クリアー！　もうエンディングが涙でボヤけるくらいうれしかった。VGMに限らず音楽って本当にすばらしいものだと思いました。

それ以来、尊敬する人に作曲家が加わりました。今でも時間があればナイトストライカーを聴いています。

（東京都　若林俊男君）

もっと受け入れやすい曲を！

今のVGMは万人に受け入れられる曲がないのではないでしょうか。以前は「OUT RUN」など誰が聴いても好みではない、といわせないようなものは、やはり名曲としてゲームミュージック史に残っています。もちろん各メーカーの個性は大切だと思いますが、今のように一部の人たち狙いのような曲ばかりではなく、すべての人をうならせるような曲がもっと増えてほしいと思っているのは僕だけなのでしょうか。

ゲームの画面を見たり思い浮かべたりしなければその曲の良さがわからない曲が、本当にいい曲なのでしょうか。それで良いのがVGMならとても悲しいことだと思います。

（愛知県　横井久企君）

VGMの悲しい現状

「ゲーム」って感じさせるのがVGMやから、それはそれでえーんやけど…わるいとは思えへんねけど、ここで満足してしまったらあかんと思う。

「これゲームの曲!?」と思わせてくれる曲がもっとたくさん出てくると、一般の人も聴き出すんじゃないかいな？

いまだゲーマー内（ひょっとするとその一部？）でしかVGMは聴かれてないでしょ？　でもそれはいいことじゃーないと思うわ。

（大阪府　嬉嬉君）

VGMの条件

昔に比べて、最近のVGMは音楽性が増したので聴きやすくなりましたが、その半面音色がリアルになったり、メロディーだけでノリをよくしたりしているため、飽きやすくなっていると思います。ベースやドラムスも単調になってます。僕はベースやドラムスを中心に聴いているので、作曲者にはもう少し凝ってほしいです。

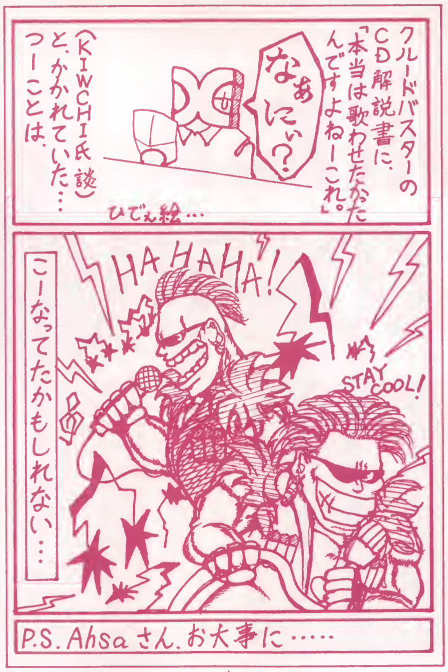
VGMは、ゲームに合っているのが第一条件だと思います。CD化を意識してほしくないし、そんな作曲者はいらない。（香川県　CHE-君）

曲中にSEは耳ざわりだ！

ナムコのVGMはとても好きだ。でも必ずといっていいほど、CDの曲にSEが入っている。



千葉県 島崎 綾さん



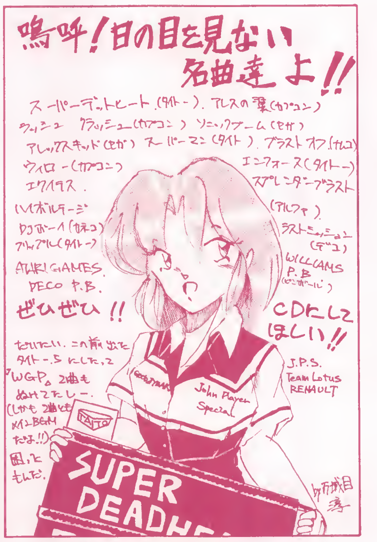
福岡県 出多椅之君



茨城県 迎夢達人さん



愛知県 雷 将斗君



茨城県 万城目淳君

はっきりいって聴き苦しく耳ざわりなのでやめてほしい。好きなナムコの中でも特に「バーニングフォース」は好きだ。が、例によってこのCDの曲にもSEが入っていた。SEコレクションがあるにもかかわらず…やめてほしい。

（新潟県 SGG君）

アーケードにもCD·ROMを

最近、PCM音源がいろんなゲームに組まれるようになって、FM音源ではなかなか表現できなかった音が生で使われ、特にドラム系やディストーションギターの音なんか、思わず感激ものです。

もうここまできたら、あとはPCエンジンみたいにCDを使うしかないのでは？

（愛媛県 小池晃輝君）

中学のころの思い出

ボクの通ってた中学は昼メシの時、インストゥルメンタルならどんなジャンルでも放送委員が流してよかったんだけど、ある日だれかが「ゼビウス」を流したら、いきなりクラシックonlyになってしまった。

2年後、中3になったボクは友達と、「オフコースのインストならだいじょうぶだろう」と、スイッチを入れたらすぐに教師が怒鳴りこんできた…。

今でもこうなのかな。

（埼玉県 OGI君）

VGMはMUSICじゃねえ！

最近、VGMがどうこうと騒がしいが、あれのどこが「いい」というのだろうか。MUSICとは元来、「人が奏でる音」であるべきなのに、VGMは「プログラムが化けている音」という、つまりNOISEの進化版である。VGMに酔っている君！ 現実から逃げるのをやめ、真のMUSICに目覚めろ！

（愛知県 歴代作曲家の遺言君）

これからどうなるこの世界

気づいた方もいるでしょうが、あえて各人のご意見のあとに、私からのコメントは控えさせて頂きました。ただ、それだけだとちょっと卑怯かもしれないので、武者自身の個人としての意見を書きます。

VGMというのはそのゲーム、ひいてはその世界を演出する一つの手段、と思ってます。グラフィックなどと同様に。ですからたとえどんなに名曲だーと騒がれても、大元のゲームにそぐわない物であれば、きっぱりとイヤ、というでしょうね。

ただCDとして発表するという、音楽的価値を高めるのには反対はいたしません。

さて、皆さんはどう思いますか？皆さんがこれらを読まれて、純粋に感じたこと、考えたこと、思ったことを心にとめておいてほしいのです。

そして、もし良ければその意見を自分に聞かせて頂ければ、と思います。何月かに一度のペースでこういった皆さんの意見をまとめたページを構成していく予定ですので。

あともひとつお願い

えー、イラストに関しましては、今まではコレ、といったものが決まってなかったのですが、一応今日からはやはり何かしらVGMに関する意見が書いてありますと、非常に掲載されやすい、といったコトを明記しておきます。

なお、読者のイチオシに関しましては、250字前後がベスト、とゆーふーに多少投稿基準を変えさせて頂きます。

そう…それからD.B.に関するご意見で、

①CDの収録時間の明記
②CD化してほしいゲームのリクエスト
③楽譜の掲載
④用語解説

などが挙げられました。その中でも、④用語解説をしてほしいという意見が特に目立ったのですが、現状ではスペース的な問題で実現は不可能なのです。でも、皆さんの応援さえあれば可能にすることもできるんです、これが!!

それでまことに申し訳ありませんが、そういった新コーナー設立に賛同して下さる方は、アンケートハガキのカタスミにでも一言「D.B.増ページ希望」と書いて頂けますかしらん。でも期待していて、「D.B.減ページ希望」と書かれてたら、多分泣くでしょう…うー、でも増ページさえすれば、楽譜はちょっとムズいけど、その他のはほとんどできるんですよぉ〜、と哀願。お願いいたしまする。ね。

（北海道、群馬、東京、茨城、神奈川）編

行った！ 見た！ 強者どもの店!!



さぁて、ついにハイスコア店訪問記もオーラス。気合入るぞ、ホント。しかし…。申しワケないっ！ 前回はレイアウトの関係で北海道のお店は抜けるわ、1カ月遅れるわ…。くぅ〜本当にゴメンなさい！

しかし、なんだかんだいいつつも好評のうちに最終回を迎えることになりました。中には「昔のゲーメストのかほりがした」とうれしーコトをいってくれちゃう人もいて困っちゃったな、もう…などとホザいてる始末。あれだけの苦労の末ですからね、なっかなか感慨深いモノがあります。

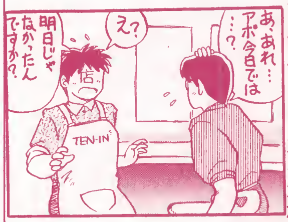
とはいえ、そー思っているだけじゃすまないのが現実。実は今回各地を回ってるとき、たっくさんの意見を頂いたのだが、スペースの関係上、今まであまり紹介できなかったのだ。今回、多少スペースをブン取ったので「じぇんぶ」とはいえないが、できるかぎり紹介させてもらいます。

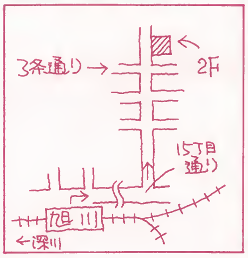
北海道・プレイシティキャロット旭川店

ピックなども売ってるよ



ビリヤード台あり、スタジオあり、喫茶コーナーありとゲーム以外にも魅力あるシステムを取り入れているのがいいね。個人的にはスタジオが、ゲームセンターのなかにあるってのがうらやましい。





ここのサークル、A-IONは旭川だけでなく北見や東京のほうにも会員がいる、という。「主に会員が引っ越してしまったのが理由なんですけど」とプレイヤーのA-ON-EKさん。とにかく気が合ったらどんどん会員に引き込んでいるという、気軽な感じがいーんでしょうね。

「ゲーム以外にも楽しめるものがたくさんあります。どんどん遊びに来てね」と、店員のF-N-ちたさん。イベントが多いのも見逃せないぞ。

（8月10日）

北海道・ゲームジョイスペース北海道NTK

どんどん広がるNTK



本店はアーケードゲーム&エレメカ、2号店はメダル中心と方向性を区別したため、プレイヤーとしてはだいぶ遊びやすくなったんでしょうね。

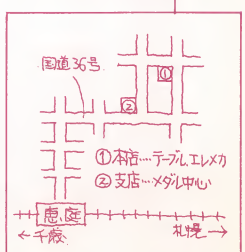
しかも、テーブル筐体はホントゆとりを持って置いてあるため、とってもプレイしやすい。

「北海道のお客は、いっぱいいっぱいに機械を詰めた店には入らないんだよね」と石井店長さん。

「でもこれでもまだまだ狭い。今度は300坪ぐらいの店を開く予定なんだけど、やはりそれぐらいの敷地がないとどうしようもないよ」。今のままでも十分ゆったりしてると感じるのは、オイラが貧乏性のせーかな。すごいなぁ。

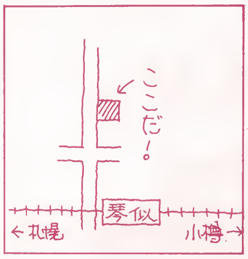
（8月11日）





北海道・プレイシティキャロット琴似店

大人なお店

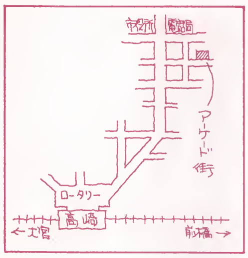


場所柄からくるものか、やはり一般のお客さんがメインのPC琴似。店長の島谷さんも、「大人向けの店にするために、照明などにも気を使ってます」。

そして女性客を引きつけるためにプライズマシン・エレメカを前面に押し出したレイアウト。でも、アーケードも早めに入るからみんな満足してるようですね。（8月12日）

群馬・ハイテクセガ高崎

楽しいぞ！面白いぞ！



こちら、ハイテクセガ高崎もアーケード街に位置するゲームセンター。やはり一般のお客さんの層が多いんでしょうな、と思ったら、店内にはミッキーマウスのポップ等の飾り付けがされており、アピール度も十分。

なおこのお店、イベントをしょっちゅうやっているところも魅力だよ。まずはハイテクセガファンクラブ。入会金100円で、ひと月に2回タダでゲームができたり、誕生日にプレゼントもらえたり、そして年賀状をくれたりとなかなかの充実ぶり。

そしてMGC（マルチゲームチャンピオンの略）大会の開催。楽しいフンイキを求めるなら、このお店はとてもオススメさっ！

（8月14日）





ハイスコア店訪問 激走ツアー 最終回

茨城・プレイシティキャロット筑波学園

何でもあるよ！

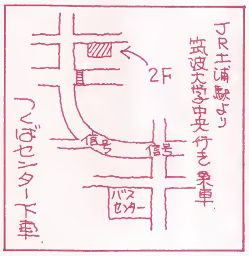
つくば学園都市内のゲームセンター、プレイシティキャロット筑波学園。いやーまよったまよった。地図を立ち読みさせてもらったセブンイレブンさん。申しわけないっ！

なにはともあれ店内は、テーブルはもちろんのコト、大型、プライズマシン、ピンボール等ひととドりのモノはそろっているのがGOOD！

話を聞くとピンボールのインカムが高い、というのがウレシイねえ。

ただ駅からバスなのが少々ツライのお。（8月1日）







東京・ハイテクノーベル神保町

やはり、ノーベルといえばナイトストライカー

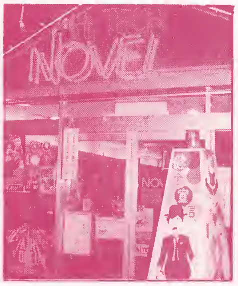
最近テーブルタイプから、アップライトに替えてから客の入りが増えた、とゆーハイテクノーベル神保町。さて、神保町といえば？…知らない人が多いと思いますが、ここはもともと学生の町、本の町といわれるくらい学生が多い。

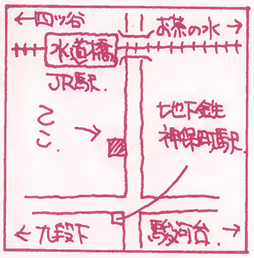
「やはり学生と…サラリーマンが多いですね」と店員のMACさん。「予備校生も多いです」。なるほど。

さて、こちらのお店はナイストがあまりにも熱いので有名。「でもまだナイスト置いている店では、なかなかのインカムを誇ってるそうですよ」。でも、この連射のスピードはすごいーと思ったら、タイミングを合わせているだけで、普通のキットなんですと。ハハ。

それでは最後に一言を。

「100円払ってプレイする1ゲームの価値を、どれだけ高められるか、にかけてます」（9月20日）





東京・YOU&YOU＋プレジャーキャッスル

とてもオ・ト・ナなフンイキ、そして巣鴨を抜くことが目標だった

☆の数はまさに全国一を誇る東京・町田のYOU&YOU、そしてプレジャーキャッスルの2店。何はともあれ、150近い☆の数には、すさまじいものを感じますなあ。

さて、それではまずYOU&YOUの広瀬さんにお話をうかがいました。

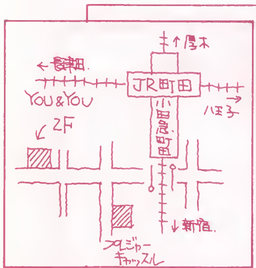
「もともと集計を始めたとき、ハイスコアを狙うプレイヤーが多かったんですよね」。個人的に照明だとか、レイアウトを見るかぎり大人の店って感じを受ける、といってみたところ、「お客は18～21歳くらいの人が多いですね。小中学生は50円1プレイの店に行ってしまうんですよね」。しかしキレイなお店っていいーなぁ。

次なるはプレジャーキャッスル。こちらのお店はどちらかといえば、地元に密着した感じ。お客の層も小学生からサラリーマンと、これまたいろんな方々が。

店員のEXCEL-RVS-RYさんは、「少々ハズれたところにあるので、反対に気兼ねなしにこられるんじゃないですか」と笑い。

「始めは巣鴨を抜くことが目標だったんですけどね。そのうちゲームプラザがライバルとなりまして。で、まあいつのまにかトップになってたんですよね」。…なんか…余裕ですか…ね。しかしやっぱスゴイーこれからもがんばってください。（9月21日）







全国のみなさんから 待ってー！もう一言

それでは最後にお店およびプレイヤーから寄せられた意見を掲載いたします。基本的にはゲーメスト本誌に向けられた意見なのですが、今一度かみしめて考えさせてもらうという意味、そして読者の皆さんもいっしょに考えてほしいという意味を含め紹介させていただきます。

○ハイスコア⇩●星の数÷掲載回数＝ひと月あたりの☆の取得数、がさらに公平な集計方法だと思う●☆印で名前を売る店もあるから☆印はなくすべき●集計方法を途中でかえないでほしい●シメ切りをのばしてほしい●ハイスコアを集計するからプレイヤーがロケなどでゲームをやりこみ、難度を上げる。なら集計はやめてほしい●個人申請は写付きでないと信用できない。せめて出したお店のTELを載せて●店によってゲームの入荷の時期が違うので、完全に同じ立場とはいえないハズ●レイアウトがかっこ悪い●もっと見やすくしてほしい●早めに集計するゲームを教えてほしい●人気のあるゲーム、ないゲームどちらも同じ☆印なのは？●集計用紙にはしっかり書いてほしい●ウソスコア対策に編集部から写ルンですをいっしょに送るetc…。

○攻略関係⇩●どうせならすべて書いてほしい●写真、イラストを多くして、視覚的にもっと分かりやすいものを●マップだけを載せて、あとは自分で考えてください的な攻略をのぞむ●パターンをおしつける感じのが多い●時間がたったらかせぎ方やコマンドを教えてほしい●上手な人と下手な人、どちらが読んでも楽しい攻略を●一通りやっていた人でないと分からない攻略ばっかり●グラディウスなどの究極の攻略をしてほしい●昔より攻略がへった●東京のパターンだけでなく、各地のプレイヤーと協力していろんなパターンを載せてほしいetc…。

○その他⇩●バイオのギネスはどうなったのか（多数）●サークルの紹介コーナーをまたやってほしい（これも多数）●ゲーメストとしての発言力を強めてほしい●良いところは良い、悪いところは悪いとハッキリ書いてほしい●ウチワネタ、みうちネタはやめてほしい●カラーでなくてもいいから、もっと新作紹介をくわしく●本来のゲーメストからはずれてきている●イラスト記事、キャラクター紹介はいらない●T.M.N.T.などでの記事、ちゃーんとあとでサポートしてほしい●面白くない●イラストなどが多いので、ゲーム中心の人はアキるetc…。

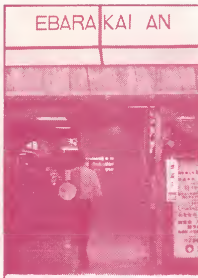
同様の意見などはまとめさせて頂きましたが…いかがだったでしょうか。できれば感想を編集部まで送ってください。

こーいった企画、時期がきたらまたやってみたいと思います。そのときは、またヨロシクね。それでは…。

ハイスコア店訪問 激走ツアー 最終回

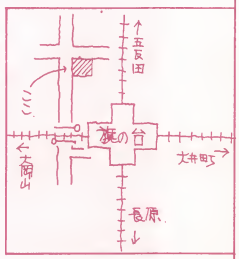
東京・荏原ゲームコーナー

アットホームな店



ここは荏原会館とゆー、駅から1分もかかんないトコにあり交通の便はとってもいい。

それからこのお店、とてもアットホームなんですよね。なんと、コンパネを替えたり筐体を動かしたりするときに、アルバイトだけでなく常連の手を借りたりしてるんですと。それだけ仲がいいってコトでしょうな。なんか☆が100個を超えたとき、加藤さんのおごりで常連の皆さんとバイキングいったりと…楽しそう。



「実は看板がないんです。でも初めての方でも場所がわかってしまうんですよね」と代表の加藤さん。（9月20日）

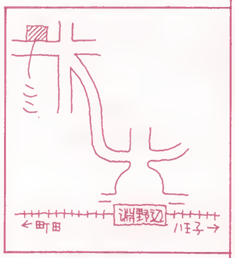
神奈川・ゲームセンターUFO

国道16号ぞいのゲームセンター



さて、それではラストの地、神奈川へとやってきました。入り口になんかヨロイの置いてあるお店、UFO本店へ。なんと16号ぞいなんだよね。おかげで分かりやすかったぞい。

お店のなかは正直普通のゲーセンって感じが…感じが…なんか親子連れのお客がいますな。どこのお店もこんな感じになればいーんですが。



それからカップラーメン、スナック菓子などの軽食も扱っており、んーいーなあ。（9月22日）

神奈川・タイトー小田原

ウィルトーク＆ジョイランド＆忠実屋の3店合同だ

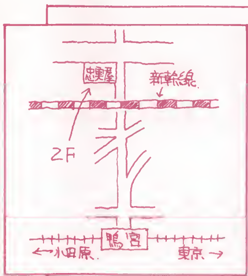
それでは今回オーラスの地、小田原のタイトー系列です。申しワケないコトに、こちらのお店にはみんなで車で行ってしまったのでした。ははっゴメン…。

それでは今回おじゃました大手スーパー忠実屋のゲームコーナーの紹介でっす。

やはりスーパーの中ですなあって感じなんですな。やはり子供が多いです。

店長の後藤さんは「ここは住宅街だし、小田原からもはなれているからあんまりお客さんもこなくて…」。

なお、1階におこのみやき、たこやきなどのフーズカウンターがあるのですが、別に持ちこんでもかまわないそうです。





「マニアからお子様まで楽しめるお店」と、このお店、行ってみましょうね。（9月23日）

メスの問質
?カスデンナ

ボロンラク



早いもので、今年ももう残り1カ月。何かと家にこもりがちなこの時期でもやっぱり暖房のきいたゲーセンだよね。そんなあなたのための心のコーナー、それがナンデスカです。

さて、最初の質問は…。

「『TMNT』の4人同時プレイができるゲーセンはないのでしょうか」
（埼玉県　吉田純一君）

4人同時プレイというと、ガントレットがカルテットの筐体に入ってるやつだね。ナムコ系の店ならけっこうおいてあると思うんだけど…。近くになかったらちょっと遠出して探してみるのもいいかもね。ちなみに4人用と2人用（テーブル）では多少ゲーム性が違うんスよ。知ってた?



愛知県　AF㊇C君

次は…ん、なになに?

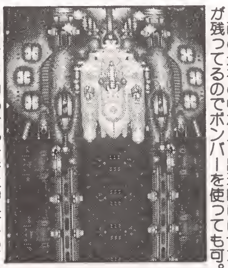
「今になってやっとTATSUJINをやり始めた。2面の途中でハマっている。とはいっても1面も完璧じゃない。お願いだから安全地帯を全部教えてくれ!!」
（新潟県　大久保直人君）

なるほど。つまり君は、達人の安地をすべて教えろ、と私に命令してるわけだね。よっ、しゃ、教えたろう。図参照だ。

わかったかな、じゃ次いこ。

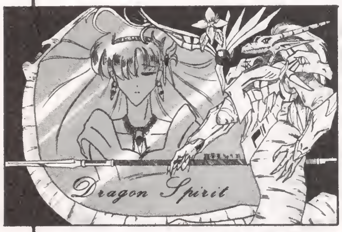
「ベラボーマンのマンガがのっていたのは何号ですか」
（長野県　火縄丸君）


2面の最初の中ボス。出現時にはザコが残ってるのでボンバーを使っても可。


2面ボス。初めから一番上中央にいて、ボスに重なったまま徐々に下がる。

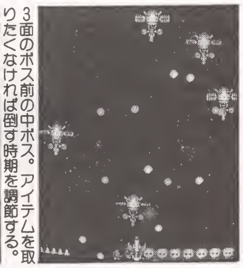
1988年8月号（No.23）です。しかし、残念なことにバックナンバーの在庫切れでもう手に入らないという悲しいオチが待ってます。ご商談コーナーを利用するなりして手に入れるしか方法はないの。ゴメンね。

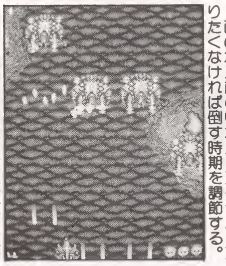
「フェリオスのハードモードの最後のボスがたおせません。どうやって倒すのですか。おしえてください。あと、ハードとイージーのエンディングは同じなんですか。それとも違うのですか」
（神奈川県　佐藤健一君）



群馬県　羅帝亜君

ハードのボスというと2段階目のデカイやつ（正体）だね。たおし方は画面一番下でため撃ち（太いレーザー）でOK！オプションがないとすごく楽になるので復活の時は絶対にオプションを取らないよーに（でも誘導がキツイ）。エンディングはどっちも同じであるーと思う。


3面のボス前の中ボス。アイテムを取りたくなければ倒す時期を調節する。


5面の2番目の中ボス。ボンバー使って早目に倒さないとレーザーに当たる。

次の質問は、と…。

「『クラックダウン』の最終面のレーザーボールがどうしても倒せません。どうしたらいいのでしょうか」
（神奈川県　北蔵が来たぞう君）

とにかく①止まらない②進行方向と逆にレバーを入れない、の2つを肝に銘じてがんばってほしい、と攻略を担当したN・O氏が申してました。

「『永久パターン』って何ですか」
（静岡県　GAME FAN Y・M君）

前々回の「うちかえし」にしろ、こういう質問を投げかけてくる読者ってけっこういるもんだねえ、ということで「永久パターン」だけど、ある特定の場所で永久に点数が稼げてしまうような場合をいいます。例えば、あるボスが1つ100点のザコを出してくるとしますね。その時ボスを攻撃せずにザコだけを倒していれば永久に点が入るでしょ。

これはほんの一例だけど、他にもバグを利用したものや、ある程度の実力が必要となるもの（ZAPとか）など、いろいろな永パがあるけど、どれにしても永パを使ったプレイはほめられたものではありません。当然永パが発見されたゲームに関してはハイスコアの集計を打ち切ります。なおームの寿命を縮める、という観点から永パを誌上で掲載することはまずない、と思ってください。

「ドラスピの壁抜けのやり方は」
（福島県　幻の十三不塔君）

まず壁抜けの説明から。古いゲームなので知ってる人も多いと思うけど、いや、逆に新しい読者は知らないかな。まぁ、それはおいといて、壁抜けとはドラスピ最終面において文字通り壁を抜ける技で、やり方は簡単。レバーを下に入れるだけ。これのおかげで下からズコズコ突きあげる石柱地帯を通らなくてもすむのだ。便利だねコリャ。

余談だけど使える技をもう1つ紹介しておこう。同じく最終面のヤリについてだけど、射出口にぴったりくっつけば当たらずにすむのだ。

今回はこれで終わりです。前回までのふざけた文章に手厳しいご批判を多数受けたので、今回からは心を入れかえてがんばりたいと思います。反省はしてないけど←ウソだよん。質問のある方は官製ハガキでも封書でも速達でも何でもいいからゲーメスト編集部「なんだよオイー!」係まで。アンケートハガキでも可です。ではまた来月。

オッペケ通信

ここでは「……」としか答えようのない質問だけをピックアップしてみました。皆さん自分なりの答えを考えてみてください。

○池田直幸君（福井）
アウトゾーンのサイボーグ戦士さんはすぐエネルギー切れになってしまうが、ふつうの日はどうやって生活してたんでしょう。

○はまきた原人君（愛知）
「俺、NEO-GEO持ってるぜー!」などと威張ってる小学生をどう思いますか。
（答えは「きさまらにそんな玩具は必要ない!」だそうです）

○X68000君（兵庫）
ファイナルファイトの人気No.1オヤジのハガーがしている1本のサスペンダーが切れるとどうなるのでしょう。

○ぴ〰〰。君（東京）
編集部には何人、まじめな人がいるんですか。

○佐藤（無節操男）敦君（愛知）
ずっと前から思ってたんだけど、目次のバイオさん、やっててはずかしくないですか。

○御嶽智行君（埼玉）
あのー、コナミの「急降下爆撃隊」は一体どうなったんでしょうか。

○私は高校3年生君（香川）
編集部って本当に爆発したんスか（11月号P98参照）。

●誤植情報
10月号のフェアリーランド95面の質問をくれたのは鈴木幸宏君ではなく梅本悟君でした。お二人にご迷惑をおかけしたことをこの場を借りてお詫びいたします。

FOLD AWAY パズル

出題 DOKA君（東京都）
担当 APAPA

実は密かにパズルの題名は、毎回つけるのに苦労していたりするのだ。

さーて今回の題名！サクッと英和辞典を引きましょー。

図1

A（左上）　B（右上）　C（左下）　D（右下）

ク	ベ	ゼ	ロ
ス	表	表	ウ
1	表	表	オ
4	ビ	ル	ー

図2

B（左上）　A（右上）　D（左下）　C（右下）

イ	ッ	イ	デ
ラ	裏	裏	カ
1	裏	裏	コ
9	ツ	ウ	ン

図3

?	?
?	?

解き方

今回はちょっとだけ工作してもらおう。もちろんしなくてもいいけど、それで解けたら絶句ものだ。

①まず図のような、真ん中に四角い穴の開いた、12のマスからなる四角い紙を作って、表と裏に、図1・図2の通りに文字を書き込んだものを作ってほしい。

②次に紙の点線部分のみを、山折りもしくは谷折りにして、図3のように、縦横2マスの全部で4マスになるまで折り畳む。

③そして、できた4マスの文字を時計回りに読むと、それがゲーム名になっている場合がある。

そこで解答は、出てきたゲーム名全て。もちろん多い人から正解にするぞ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

締め切りは11月20日必着。

正解者の中から5名を選んで、今回の出題者DOKA君には記念品を送ります。難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階。

当選者発表

「寿司詰めパズル」の正答率は約20%。ちょっと問題の詰めが甘かった（もちっと枠内に文字を入れるべきだった）のもあって、ずいぶん難しかったようです。

答えは数パターンあるけど、収まらないのは一つになるのでした。難易度アンケートは、ほとんどの人が、ハードかベリーハード。ちょ～っと厳し過ぎたかな？

当選者

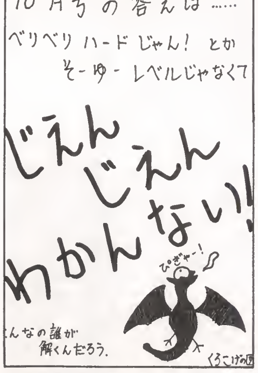
P.N. 光翼君（神奈川県）
P.N. うーろん☆KAZ君（神奈川県）
有馬良太君（千葉県）
P.N. TO・II君（広島県）
吉岡靖君（福島県）

以上5名。おめでとさん。

それから麻起子さん、名前の誤植ゴメン。

（APAPA）

今月の残念賞



若林俊男君（東京都）
じえんじえんわかんないのに送ってくるあたりが嬉しいぞ。



川村真理さん（東京都）
ドラスピかスプラッター抜いて、アリスとわや姫入れると……。



PN　ライテストスター君（神奈川県）
ギャル♡アイを持っていれば、ラブライナもすぐ分かるって。



PN　点画野郎君（静岡県）
こうネタを引かれちゃー、載せないわけにもいくまい、ねえ。



PN　究極生命体君（埼玉県）
もしかして「わや姫」を「わや」でやってないかな？また頑張れ！



基板のことなら秀和におまかせ!!

高画質!!



SVG-8
(写真はRPS-8内蔵タイプです。)

標準タイプ ¥34,800／RGBタイプ ¥29,800

他社メーカーのビデオ出力とは比べものにならないくらいキレイ!!

○ゲーム基板お買い上げの方にポスターなどプレゼント！

NEO-GEO発売中



おまかせ

BOXセット　すぐに遊べるセットです。

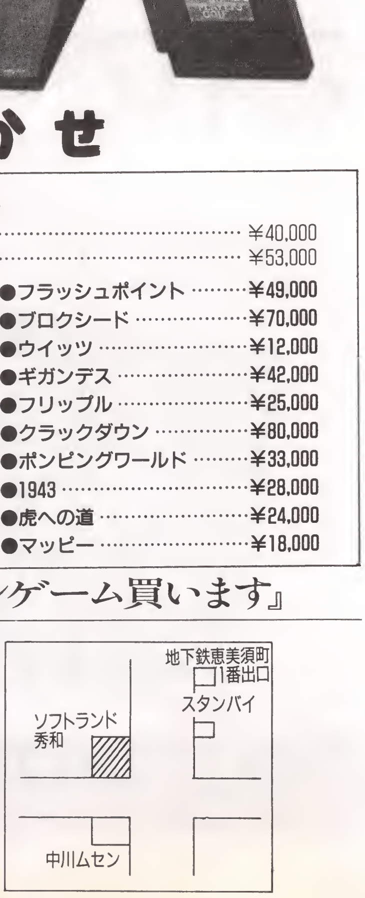
SVG-8+ドッジボール+ハーネス……¥40,000
SVG-8+マージャンパネル+個人教授……¥53,000

●グラディウスIII	¥60,000	●フラッシュポイント	¥49,000
●パロディウスだ！	¥140,000	●ブロクシード	¥70,000
●バーニングフォース	¥120,000	●ウイッツ	¥12,000
●クラックス	¥20,000	●ギガンデス	¥42,000
●アクトフェンサー	¥30,000	●フリップル	¥25,000
●原始島	¥35,000	●クラックダウン	¥80,000
●R-TYPE	¥28,000	●ポンピングワールド	¥33,000
●オメガファイター	¥15,000	●1943	¥28,000
●ラビオレプス	¥23,000	●虎への道	¥24,000
●火激	¥22,000	●マッピー	¥18,000

『あなたのオリジナルゲーム買います』

カタログ請求は、
62円切手2枚同封
の上右住所まで。

業務用ゲーム基板販売
ソフトランド 秀和
〒556 大阪市浪速区日本橋5-12-9
TEL(06)649-7177　FAX(06)649-7222



きこうぜ！♬♬♬♬♬

DISC BOX

さて12月です。冬休みあり、クリスマスありとたくさんのイベントが待っている12月。ちなみにライターのばーすでーも、実は12月が多かったりして…関係ねーか。

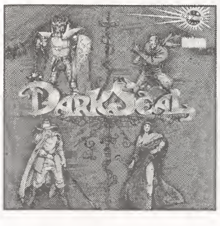
そーいえばサイトロンからS.S.T.とZUNTATAのライブビデオが出ましたね。それに先がけてビデオコンサート（略してビデコン。びでこん。なんかイミシンなひびきを持つのお）が開かれましたが、行ってみた？

そーだ、それから毎年恒例のイベント、ラジアメ・ナムコチャリティーXmasカーニバルを忘れちゃいけないっすね。

なんと今回は東京流通センターが会場。くあー、だだっぴれートコ使うなぁと思ったら、今度は応募制ではなく来場すれば全員参加とゆー、まーこりゃすんごいイベントになりそうですね。詳しくはインフォメーション・コーナーを見てもらうとして、ファンは必ず12月25日はあけておくようにしなけりゃね。

えー、では来月の予告ですが、なんとなんと！データイーストのKさんにインタビュー！ダークシールの作曲者なんです。

ここで書くのも何だけど、このCDはすんげーいい！ことも含めて来月、期待してね。



DARKSEAL

DATA EAST

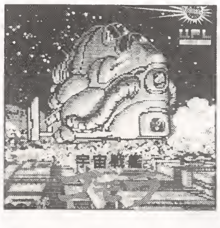
1.The Sword of Delight(Arrange Version)　2.Overcome Your Despairs(Arrange Version)　3.伝説　4.勇者再臨　5.王の謁見　6.興亡・光と闇(テーマ)　7.激闘　8.完遂　9.魔軍侵攻　10.死線　11.闇の脅威　12.神秘　13.決戦　14.封印・新たなる旅立ち　15.野望(ダークナイトのテーマ)

CD：PCCB-00048　¥1500(税込み)

1990年12月15日　ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.1500シリーズ

むう、これがあのダークシールかあ！どーも自分には中世を舞台にした映画音楽にしか聴こえんぞ…え？いいの？と、各地での声を載せてみましたが、いかがでしょうか。

基本的に、と――ってもシブイゲームなので、こういった感じの曲がピッタリなんだろうけど…うーん、今までのデータイーストの曲調とは違っているところがポイントだね。ドラムス全体ではなく、ストリングス、ティンパニーでリズムをきざむ、オーケストラ風な曲がめだつんだ。どちらにしても現代音楽的な、和声短音階（だっけ？）を踏んだ曲調といえば分かってもらえるかな。迫力あるぞ。



宇宙戦艦ゴモラ

UPL

1.RUINS(ARRANGE VERSION)　2.FIELD(ARRANGE VERSION)　3.RUINS(STAGE 1,6)　4.FIELD(STAGE 2,4,7)　5.MAZE(STAGE 3)　6.PROBLEM(STAGE 5,8)　7.ENDING　8.GAME OVER　9.CONTINUE　10. S.E.COLLECTION(PCM)　11. S.E.COLLECTION(FM)

CD：PCCB-00050　¥1500(税込み)

1990年12月15日　ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.1500シリーズ

これもまた、ロータリーツインターボなリリースの宇宙戦艦ゴモラ！なんか鬼気迫るものを感じるぞ。

それじゃインプレッションだ。まず初めに受けた感じは、良くも悪くも今までのUPLとは違う、というトコ。多分音源の性格が変わったことにもつながると思うんだけど、これまた良くも悪くも、今どきのゲームミュージックな感じがするぞ。ロック調というか…うーん、どちらかというとハードに近いかなぁ…？

ただ、気になったのが、フレーズ自体はシンプルなんだけど、リズム部になかなかのパワーを感じた。エフェクトのせーもあるだろうケド。

♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬♬ ディスク



CD：PCCB-00049　¥1500(税込み)

POUND FOR POUND　KEN-GO

IREM

<POUND FOR POUND>　1.U.S.A.～COIN　2.BEATING～DAMATO'S TALK"GET ON"　3.MOVE AND MOVE　4.HEAVY CORNER　5.DAMATO'S TALK "GO ON"～KEEP ON TIGHT　6.HEAT STEP　7.DAMATO'S TALK "GET ON"　8.DEADLY FIGHT　9.LOOSE LOSER～KEEP ON FIGHT　10. YOU GET THERE　11. GAME OVER～CALL UP
<剣豪>　12.陽楼～抜刀 (RYÔ SHÛ ON)～魂叫　13.剣豪　14.岩砕　15.虚斬～越影　16.風浪　17.火敷　18.鬼襲　19.雷群　20.霞　21.終鐘～お、さ、ら、ば　22.VOICE COLLECTION

1990年12月15日　ポニーキャニオン／サイトロンレーベルG.S.M.1500シリーズ

さて、こちらはアイレムのパウンド・フォー・パウンドと剣豪のカップリング盤のG.S.M.1500シリーズだ。なんとも早い。あまりにも早すぎるリリースに、正直びっくり。うーん…。

実際あんまりゲームはやってないので、あたり前のコトしか書けない自分が悲しいんだけど…ま、アイレムですなって感じ。

特に剣豪は最後の忍道に通じる部分が多いので、あのゲームの曲が好きな人にはオススメ。あの金属的な音色ね。ところで皆さん、各メーカーのカラーって何だと思う？同じ音源チップ使っているメーカーもあるのに…ね。



CD：KICA-9005～8
¥6800（税込み）

こなみすぺしゃるみゅ～じっく千両箱　平成三年版

KONAMI

Disc 1　ボーカル／Disc 2　ゲームボーイアレンジ／Disc 3　オリジナルゲームサントラ／VSD　めぐぴんのTVCM探偵団

1990年12月21日発売　キングレコード／コナミレーベル

昨年に引き続き、コナミレーベルの集大成「千両箱　平成三年版」の登場でぃ。

今回の目玉は、なんといってもT.M.N.T.のオリジナルゲームサウンドとスーパーファミコン版「グラディウスIII」でしょう。

いろいろなわけで発売されなかったT.M.N.T.の曲が聴けるのはウレシイぜ！

グラIIIのスーパーファミコン版はゲームと同時発売という早さだ！

VSDめぐぴんのTVCM探偵団は、ビデオディスクにしてコナミ・ゲームの人気CMを収録しているぞ。コンパチデッキが欲しいよ～。

読者の一押し盤（ディスク）

あなたは人生に不満を感じたことはありませんか？（某コーナーのアンケートじゃないよっ）…あるでしょう。テストは赤点、ハガキは送れど送れどボツばかり。彼女もいなけりゃ金もない（うーん、全部自分のことだよ――）。

でも、そんな気持ちを一時でも柔らげてくれるアルバムがここにあります――そう、ロッドランド。この優しいメロディー、かーいいノリ、そしてアレンジVer.のギターの響き…また、曲名と曲のイメージがすごく合ってるのも、このアルバムの特徴じゃないかな。目をつぶって聴くと、そこには――ロッドランド。

（奈良県　すくれいP君）

―編集部より―

今月から「読者のイチオシ」に限り、曲のデータ部をなくし編集部からのコメントを入れていきます。

さて今回の一押しはジャレコのロッドランド。いかにもジャレコの持っている独特のノリ（とゆーかリズム部が…だな）が、ファンにとってはたまらないでしょう。

収録内容はアレンジVer.が1曲、そしてオリジナルVer.が入っています。

実際、すくれいP君の書いてくれてるとおり、かわいい曲が盛りだくさん。コレクションしてる人にはオススメです。

ロッドランド／ジャレコ
G.S.M.1500シリーズ



ポニーキャニオン
サイトロンレーベル
CD：PCCB-00026
¥1500（税込み）

※11月21日発売予定だったG.S.M.1500シリーズ「RAIDEN」は、12月5日発売となりました。ご了承ください。

DOHJIN コーナー

担当　APAPA

最近、同人誌を送ってくれる人の中に、投稿規定を守ってくれない人が多い。申し訳ないけど、掲載審査に不利になるので、注意してね。

〈投稿規定〉

同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。

①発行者（団体）名と連絡先
②通販の値段および送金方法
③何月号に掲載を希望するか（例「○月号～△月号の範囲」）
④通販はいつまで行うか（例「売り切れまで」）
⑤そのほか、できれば本のPRとして、簡単なメッセージも同封してください。

伝言板には同人誌の広告やサークルの勧誘などを葉書でどうぞ。12月20日までに届いたものは3月号に掲載しますので、載らなかったものは没だと思ってください。

伝言板も同人誌も、住所、氏名、年齢のほかに、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡のために）お忘れなく。（APAPA）

同人誌紹介

はまりすと ▶



VICTORY EAGLE発行、B5判60頁オフ、隔月刊。

手慣れた編集で、もはやプロの感がある同人誌。内容はちょい辛口のゲーム論評、イラスト、読者の手紙紹介など。

通販は送料込み500円の無記名小為替と宛名カードで。（〒143 東京都大田区南馬込4-11-3-102 あざわひろし方、「はまりすと」係）

ゴーマンチキ発進せよ SCRAMBLE GOGOGO ソサエティ ▶



高速仏壇紳士発行、A5判88頁オフ。

「今回はすごいぞ。音に例えるならサンダーバキュームつー感じ。買って損なし」

内容はギャグマンガが主。

通販は送料込みで600円の無記名小為替。問い合わせは62円切手貼付の封筒同封で。（〒015 秋田県本荘市裏尾崎町3-3 佐藤方「すくらんぶるGOGOGO」係）

GAME STREET2 OVER LOAD ▶



INTER PANIC発行、B5判116頁オフ。

「内容は漫画とフリートーク中心。命けずって作ったのでぜひ買ってやってください。値段分は満足いくと思います」

通販は送料込みで500円の無記名小為替＋250円分の切手にて。（〒270 千葉県松戸市高柳新田96-8 加藤方 INTER PANIC）

VIRAM ▶



STUDIO VIRAM発行、A5判74頁オフ。

「当初ナムコ本として企画され、いつのまにかほとんどワルキューレ本と化していた笑止な本です」

ギャグありシリアスありのマンガメイン本。『ワルキウレの伝説』は一見の価値あり。

通販は送料込み700円の無記名小為替で。（〒818-01 福岡県太宰府市石坂3-32-14 川井真司）

NEVER GIVE UP BATTLE!! Vol. 2 ▶

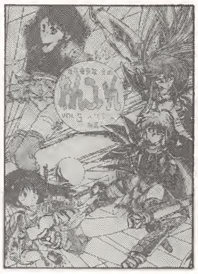


K&K発行、A5判42頁オフ。

「バラエティに富んだアーケードゲーム本です。マンガ中心のおもしろい本です。ぜひあなたのお手元にも1冊どうぞ」

通販は送料込みで400円の無記名小為替で。（〒441-03 愛知県宝飯郡御津町上左脇屋敷38 久保田真由美）

わんこいん Vol-3 ▶



海豚芸夢隊BRAINS発行、A5判76頁オフ。

「内容は漫画、4コマ、フリートーク、イラスト中心で、読者コーナーでゲームファン同志のコミュニケーションを作っていこうと考えてます。」

通販は、送料込みで700円の無記名小為替にて。（〒577 大阪府金岡2-10-12-301 今泉方 KGB③係）

ますたあ☆ふりいく 第弐号～ボスキャラ特集～ ▶



電子遊戯村発行、A5判92頁オフ、表紙3色。

内容はマンガ&イラスト・フリートークと、比較的オーソドックスだが、着実にレベルアップしている。

通販は、送料込みで800円の無記名小為替＋宛名カード＋62円切手で。（〒366 埼玉県深谷市東方5-5-5 石田晴之）

GO AHEAD! ▶

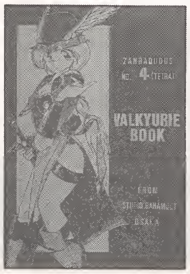


CREDIT-O発行、A5判84頁オフ。

内容は主にマンガ。実力派の多い、結構充実した本。

通販は送料込み700円ですがまずは62円切手同封でお問い合わせを。執筆者募集中。（〒242 大和市上草柳533-16 クローバーハイツ201 和渕方「CREDIT-O」）

ZANBZQUOUS Vol. 4 VALKYURIE BOOK ▶



スタジオバハムートOSAKA発行、A5判20頁オフ。

ワルキューレの本です。サックと読める本です。ワルキューレファンの方はぜひ!!

通販は送料込み500円の無記名小為替・宛名カードで。（〒531 大阪市北区本庄東 東二ハイツ503号 田辺雄大）

星に願いを ▶



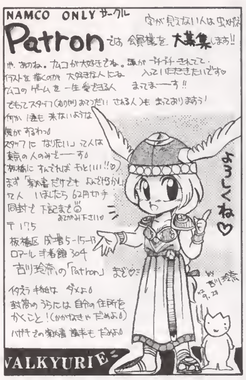
RISING FORCE発行、A5判68頁オフ。

「ZIGURATTがメインでナイトストライカーの漫画を描いてます。よーし買ってやらーとゆうお方はぜひー!」

通販は送料込み700円の無記名小為替。（〒211 神奈川県川崎市中原区宮内297-1 酒谷岳史）

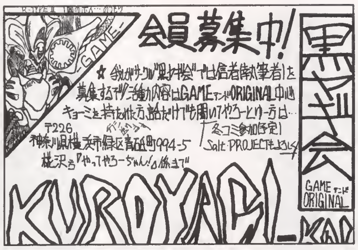
▶

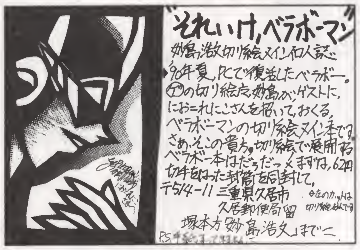
伝言板

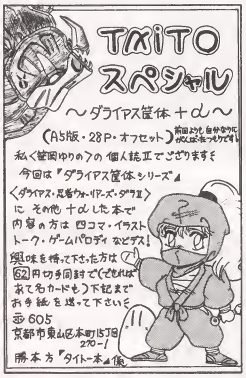


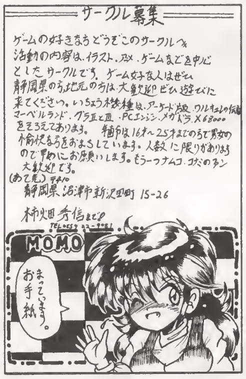




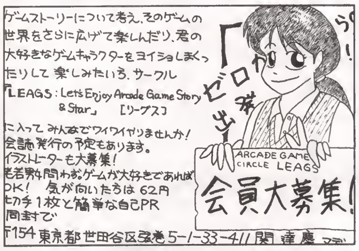












●空極のゲーム美少女同人誌『Lonely Heartによろしく』の執筆者&スタッフを募集します。くわしくは62円切手と返信用封筒同封でお問い合わせください。(〒062 札幌市豊平区中の島2条4-3-16シャトー青柳2-F号室 ドリーマーフェニックス)

●ゲームの殿堂VOL.Ⅳの制作にいよいよ取り組むことになりまして、それにともない執筆者を募集します。62円切手と「酸化死体」と書いた手紙、VOL.4のテーマの3つを同封の上、連絡をください。12月10日メ切!さぁ来い!(〒379-22 佐波郡赤堀町西久保275-8 田中方 EX-S-T²)

掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1カ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお勧めします。

みなさん!(ゲ)屋(P.82を参照してね!)では、同人誌、同人ソフト(パソコンソフト)を委託販売いたします。扱ってほしい人は、まず見本を一部、郵送してください。住所、氏名、電話番号を明記して担当の小嶋まで。詳細は後日連絡いたします。

旗上ゲ



■ゲ屋というお店の名前を考えてくれた人は神奈川県の森川利雄君です。

天下一ゲーマーの店内神田ゲ屋攻略マップだああ——ッ！君はどのコースを選ぶか!?



12月
イベント告知板最新情報

- ●旗上げ記念大大くじ引きセール
  11月24日〜12月9日
  その場で当たる空くじなしのドドーン10,000本！
  ●特賞：ネオジオ　●1等：LAM−1＋ジョイスティック　●2等：S−9TURBO、メガドラ　●3等：基板　●4等：ゲ屋特製テレカ　●5等：ゲーメストステッカー2枚セット　●6等：ポストカード
- ●藤原ひさし先生ゲーメスト表紙原画展覧会
  12月1日〜12月28日
  藤原ひさし先生のサイン会もあるよ。12月16日PM3：00〜5：00
- ●サイトロンCD1500シリーズ3点初回特典付き発売日　12月15日
- ●クリスマスプレゼントセール
  12月21日〜12月25日
  ギャルズグラフィティVOL.5&バトルスクランブル千両箱2発売。プレゼントはゲグッズにサイン入りのものを企画してるよ。
- ●ビデオ「グラIII」「パロディウスだ！」発売、12月28日　ディレクターバイオ氏登場！
- ●次号から「ゲ屋瓦（かわら）版」発行。

90年も残すは1カ月。12月のことを師走と書いて〝しわす〟と読むんだ。意味は読んで字のごとく「師、いわゆる普段落ちついて事をなすお坊さんも、忙しくて走ってしまう」というんだ。君たちも忙しいでしょう。しかしだ、ゲーメストの店をこんな風にしようという気持ちがあったら、内神田ゲ屋攻略マップを見て、ゲ屋に集まってほしい!!　待ってるよ————ッ。

天下一ゲーマーの店
ゲ屋
Super Gamer's Market MARU-GE-YA

〒101 東京都千代田区内神田1−15−12 一政（いちまさ）ビル2F
●営業時間12:00〜PM19:00●月曜休日●TEL・FAX03−293−9325

戦士のオアシス
ゲーメスト読者サービス部

Super Gamer's Market

㋘屋

バックナンバー
キャラクター商品
ビデオ・CD
同人誌

●みんなでつくろう㋘屋!!
㋘屋っていうのは、お菓子屋でも、可笑し屋でもないんだ。ゲーメストの読者サービス部がお店を出したというワケですよー。ぜひ、見においでよ。そこは天国〜〜〜（アブナ〜イ）。情報伝言板やイベントを考えてるよ。みーんなの店にしたいね。

NEW ビデオ

今月はビデオが大豊作だ!待ちに待ったグラⅢ・パロもあるぞ。



テレカだよ!



■麻雀バトルスクランブル
人気の高いこのシリーズは、まだまだ続きそうな予感。次回は一体どういう路線なのか？　気の早いことを考えるのは、このビデオを買って見てからにしよう。PⅣギャルに一足早くチェックを入れられるのも魅力的。PⅣの新システムゲーム性は今から期待大だね。

●12月21日発売（V−44）※
ビデオ8800円／テレカ1000円
☆テレカはビデオ購入者のみ販売
セット価格9800円

**パロとグラⅢは仲よしこよし
同時にビデオもポッキリポッキリ
発売だ!**



■パロディウスだ！
●50分／4000円（V−47）※
1月1日発売予定
予約特典ポストカード



■グラディウスⅢ
●70分／6500円（V−48）※
1月1日発売予定
予約特典ポストカード

パロだよーん。PLAYするより見ているほうが楽しい変なゲーム。ちちびんたのかかとにふまれて思わず身もだえした人も多いはずだ。あっ私だけか？ごめんごめん。
家のビデオで敵キャラの細かい芸をよーくチェックしてほしいな。ゲーメスト編集部でも未発見のアホなあそびが見つかるかもしれないぞ。歴史に残るバカらしさと、微妙な難度で、コインを投入し続けてしまう悪魔のゲームの底力を再確認してみよう。
グラⅢと見くらべるのもいいぞ。

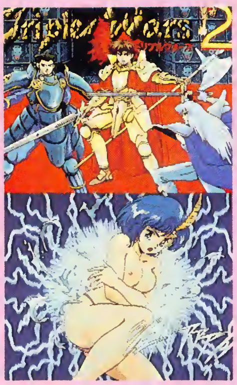
やっと出たグラⅢ！　待たせたけど、待ったかいがあったかな？まだまだゲーセンにある（？）から参考にしてクリアしてほしいな。これができればスーファミ版など問題外の楽々PLAYだ（ん？）。大ボケの最終ボスは、脳の動きが注目だぞ。ヒクヒクヒク。

■美少女ソフトオリジナルカタログVOL．2



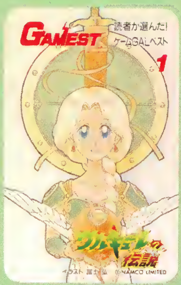
●35分／3800円（V−49）※
11月25日発売

■マージャンギャルズグラフィティVOL．5
やっぱり出たVOL．5はニチブツ特集だ。内容はレディハンター／ぱにっくスタジアム／トリプルウォーズ2／麻雀クラブ'90s／ねらえ！トップスター／麻雀刺客（VOL．1で少ししか入ってなかったので、おまけ収録）



●30分／3000円（V−46）※
12月21日発売

テレホンカード







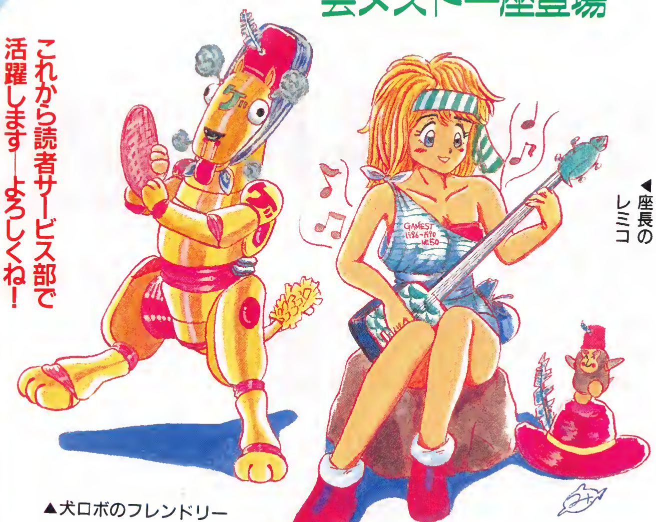


ギャルズ♡アイランド完売記念テレカ

■ギャルズアイランド完売記念テレカ（G－1）
5枚組・美麗ケース入り5500円
㋘ロゴステッカー付き

芸メストー座登場

これから読者サービス部で活躍しますーよろしくね！



◀座長のレミコ

▲犬ロボのフレンドリー

▲サルロボのサルコフスキー



■ストライダー飛竜（C－2）



■ファイナルファイト（C－4）



■パロディウスだ！（P－3）（オールスターズ）

テレホンカードの価格はすべて1000円（F－2を除く）送料サービス





■富士弘のワルキューレ・テレカ3枚セット（F－2）
●3500円（送料サービス）



■雑君保プ（ZT－1）



■パロディウスだ！モアイ戦艦（P－4）

下敷き

下敷き価格はすべて250円
送料1枚120円
2枚以上250円



■ストライダー飛竜（C－1）



■富士弘のワルキューレ（F－3）



■パロディウスだ！摩天楼の危機編（P－2）



■ファイナルファイト（C－3）



■パロディウスだ！燃ゆる帝都編（P－1）

おなじみ



白（W－1）

■ゲーメストオリジナルトレーナー
1着3900円
（送料600円）



■ゲーメストオリジナルTシャツ
1着2000円
（送料サービス）

白（W－3）　黒（W－4）



■ゲーメストNEWオリジナルTシャツ
1着2000円
（送料サービス）



■富士弘のワルキューレレターセット（F－1）
●600円 送料2セットまで250円3セット以上360円



■ゲーメストバインダー（B－1）●800円
送料1冊360円
2～4冊730円
それ以上は880円となります。

■送料のお知らせ
たくさんの商品を買った時には、その中から一番高い物の送料を送ってね。
（例）テレホンカード…サービス
下敷き2枚…250円
バインダー2冊…730円
右記を一括注文の場合送料は730円です。



●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商　品　名	数	商品番号	商　品　名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金 加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	5	98420	金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部			料金	払込み / 特殊 円
払込人住所氏名	（郵便番号）〔お忘れなく〕 （おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕 （おところ）〔フリガナ〕 （お電話）〔 — — 〕			備考 / 受付局日附印	

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金 加入者負担

払込票

口座番号	東京 5	98420
加入者名	株式会社 新声社 読者サービス部	
金額	億 千 百 十 万 千 百 十 円	
払込人住所氏名		
備考		受付局日附印

●お店に買いに来ることもできるよ。過去の名作を家でのんびり見てみないか。

おしらせ

■テレビゲームの歴史TAITO・VOL．1・2は、1月21日発売が決定しました。おまたせしてすみません。このビデオを見て思いっきり感動してくださいね。

■㋘屋では読者サービス部で通販していないゲーム関係のCDを扱っています。その他イベントもあるし、来店するといいことあるかも。

■11月号で募集の「読者オリジナルテレカ復活なるか?」は結局マボロシのテレカのせいかマボロシに終わってしまいました(応募が、ちょっと)。

☆今月は、おわびが多くなっちゃいました。えっ誤植?…なくすように努力してます。(努力を買ってェー)

■体感編



■F－1 GRANDPRIX 1990 SPECIAL(V－45)※
SSTBANDとF1の前半戦がマッチング、代表15曲のBGM。
●60分／2800円



■ウイニングラン(V－32)
これが壁ターンだ!! 20秒台の世界が君を待っている。
●30分／3296円 ★★★



■ギャラクシーフォース(V－13)
●30分／3667円 ★★



■SEGA体感SPECIAL(V－14)
アウトラン、サンダーブレード、ギャラクシーフォースを収録。
●60分／9476円 ★★★



■パワードリフト(V－18)
エキストラステージまで全収録。
●30分／3667円 ★★★



■スーパーモナコGP ターボアウトラン(V－34)※
カースポーツ徳用カップリング。
●60分／4944円 ★★



■SEGAスーパーゲーム6(V－3)
バイクスペシャル、アフターバーナー、エイリアンシンドローム、SDIを収録。
●60分／9476円 ★★



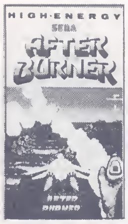
■SEGAバイクスペシャル(V－2)
スーパーハングオン、ハングオン、エンデューロレーサーを収録。
●20分／3378円 ★★



■ダライアスII(V－38)※
すべてのボスとエンディング。コンビプレイも必見。
●45分／4944円 ★★



■STREET FIGHTER(V－7)
●20分／3378円 ★★



■アフターバーナー(V－1)
●20分／3378円 ★★

■熱血編



■カプコンゲームシンドローム(V－27)
大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。飛竜はビデオのみの音楽入りバージョン。
●90分／9476円 ★★★★



■源平討魔伝(V－15)
鎌倉までの完璧プレイに実写版プロモーションフィルム付きの1本。ファン必見だ。
●30分／3667円 ★★★★



■沙羅曼蛇(V－4)
1000万点プレイヤーのテクニックがすごい。弾数の多さに感動まちがいなし。
●20分／3378円 ★★★★



■タイトースーパーシューティング(V－29)
達人6周目、飛翔鮫2周目、究極タイガー4周目のプレイを収録。究極タイガーの弾の速さは必見。
●90分／9476円 ★★★★



■コナミベストセレクション(V－22)
●90分／9476円 ★★★



■R－TYPE(V－6)
●20分／3378円 ★★★★



■テトリス(V－35)※
●30分／3296円 ★★★



■グラディウスII～GOFERの野望(V－9)
●25分／3378円 ★★



■コナミシューティングベスト(V－10)
●60分／9476円 ★★★



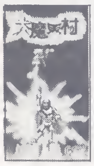
■ニンジャウォーリアーズ(V－11)
●20分／3378円 ★★★



■魔界村(V－6)
●20分／3378円 ★★★



■レインボーアイランド(V－12)
●20分／3378円 ★★



■大魔界村(V－26)
●30分／3667円 ★★★



■究極タイガー(V－28)
●45分／3605円 ★★★★



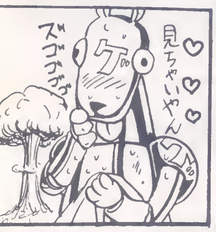
■A JAX(V－5)
●20分／3378円 ★



■サンダークロス(V－20)
●30分／3667円 ★★★



■悪魔城ドラキュラ(V－21)
●30分／3667円 ★★★



■♡編



■美少女ソフトオリジナルカタログ(V－40)※



■マージャンギャルズグラフィティ VOL・1(V－30)
●30分／3800円 ♥♥♥
Hパソコンゲームの歴史がぎっしりのモフフ♡ビデオ。君は、いくつ知っているかな?



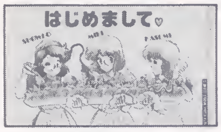
■マージャンギャルズグラフィティ VOL・2(V－33)※
●30分／2884円 ♥
「掟」、個人授業、鹿鳴館などを収録。



■マージャンギャルズグラフィティ VOL・3(V－36)※
●30分／2884円 ♥♥
PII・PIII、美女っ子学園、テレフォン麻雀などを収録。



■ナムコギャルズアイランド(V－41)※
●30分／2884円 ♥♥♥
トリプルウォーズやGメン89ほか、映像のきれいな1本。



■AVはじめまして♥(V－37)※
●30分／3800円♥
30分／5800円♥♥



■マージャンギャルズグラフィティ VOL・4(V－39)※
●30分／2884円 ♥♥
ももこ組に殺人事件、麻雀学園、麻雀ゲームの歴史が入って盛りだくさんの内容。

レーザーディスク



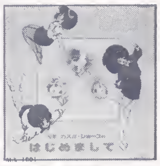
■マージャンギャルズグラフィティNo.2(L－13)
同名ビデオ3と4を収録。
●60分／4944円 ♥♥



■マージャンギャルズグラフィティNo.1(L－12)
同名ビデオ1と2を収録。
●60分／4944円 ♥♥



■ナムコギャルズアイランド(L－14)
●30分／4800円 ♥



■はじめまして♥スペシャル(L－15)
●40分／5000円 ♥♥

■SETAスペシャル(V－31)※
●29分／3914円 ♥♥♥

※はVHSのみ

バイオのレビュー

攻略度

★………ちゃんとクリアしてる
★★……これぞプロのプレイ
★★★…これぞ神のなせる技
★★★★歴史に残る究極プレイ

ときめき度

♥………かあいいなあ
♥♥……大人の世界
♥♥♥…うーんエロい
♥♥♥♥やばいよ～っ

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご了承ください。
●商品によりお届けするのが1ヵ月以上かかる場合があります。

ゲームランダムインフォメーション

今年は一味ちがうって？
ラジアメ・ナムコチャリティー Xmasカーニバル 参加のお知らせ

毎年恒例のこのナムコのクリスマスイベントだけど、今回は実は今までとは違うのだ！

な、なんと会場に行けば、絶対入場できる、という大変革がなされたんだよ〜ん。毎年参加できなくて一人泣いた君にもついに春が来たってわけだ。もう遅れはとらないぜ。

【内容予定】

・ラジアメウルトラクイズ
・ナムコゲーム大会
・プレゼントコーナー

などなどてんこ盛りだ。

12月25日㈫12時〜17時
東京流通センターFホール
東京都大田区平和島6―1―1 浜松町からモノレールってのが便利だよ。

もう やめられまへんがな!!

完全無欠のスーファミ「グラIII」だ!!

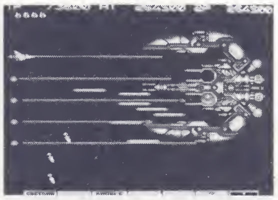
去る10月15日、コナミのプライベートショーが東京のパレスホテルで行われました。出展されていた物は年末から年始にかけて発売されるファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイのソフト、アーケードゲームが主でした。

中でも人気が高かったのがスーパーファミコンのグラディウスIII。アーケード版で不満だった点がかなり改善されており（例えばスローが凄くかかる、面が長すぎる等）プレイヤーの納得いく出来になっています。

もう一つ、目に止まったのがX68000版のパロディウスだ！ グラフィックや動きなどはアーケード版とほとんど変わりませんでした。あのパロが家でできるなんてX68ユーザーはなんて幸せなんでしょうか。

またショー全体を見て思ったのですが、コナミのゲーム業界に対する意欲的な取り組みが感じられました。

これからもコナミさん、どんどん頑張ってくださいね。（スカ山タン吉）



アーケード版のグラフィックを忠実に移植しているぞ。



当日はたくさんの人が詰めかけました。

力作ガッポリ、ガッポリ 第3回ゲーム懸賞論文

締め切り日の9月30日、編集部には、すさまじい量の封筒が…。みんな、締め切り直前まで考えぬいてくれたわけだね。おかげで気合ギンギンの力作が多いわ、多いわ、嬉しい悲鳴っていうんですか、こういうのを。

それだから当選作品を選ぶのも苦戦に次ぐ苦戦が強いられてトホホ――以上言い訳。

今回ばかりは見逃してください。2月号で必ず発表するからね。君の力作が、明日の輝くゲーム業界をつくるんだから。果報は寝て待て！

来月発表 GO! GO! GO!

ホンの紹介だあー ―とダジャレで一発

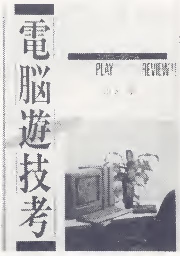
スペースがないのでちょっとしか紹介できないので申しわけないが、これは本である。

著者の山下章さんは主にベーマガをベースに活躍している。ファミコン、パソコンからビデオゲームにいたるまでゲームに関する知識というか見識は広く、かつ深いのだ。でもやはり一番得意な分野はファミコン、パソコンゲームだろう。

本書『電脳遊技考』では、ドラクエIV、ゼビウスなどを取り上げ、なかなかスルドク迫るのだ。

ビデオゲームについてはゲームミュージックの現況と中古基板とプレイヤーの動向をテーマとして取り上げている。

お値段は1500円。発行電波新聞社。





いるかと塩原の3D 野生の王国

ついに完成！読者プレゼントの目玉になるぞ！

仕事忙しいーゴーレムできないー困ったあ〜っ。

そこでこのコーナーにも助っ人が登場ー塩原君だ。

はい、ごあいさつして。

…えっ編集後記であいさつしたからいいって?じゃあいいか、この次はたのむね。

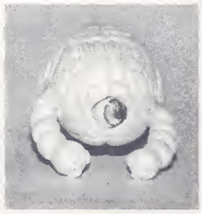
では、本題に入るぞ。右の写真を見てほしい。塩原君の全面協力（全部、彼が製作）を得てついにゴーレム君が80%完成したのだ。もうじき読者プレゼントに加わるぞ。私も次回作があれば今度こそ製作するので、さらなる3D化案を募集するぞ。

また、塩原君が、キット(自分で組み立てる)の形でよければ複雑なメカ等でも作れるということなので、そのテの物を㋘屋さんで少量販売することもありうるぞ。その時はこのコーナーで告知するので、よーく注目しててね。

それから"3Dおたく"の時の当選品はゴーレム君を除いて11月末までに発送するので、とどかない人は事故の可能性があり―心あたりのある人は、私あてに連絡してね。

（みんく・いるかと塩原）





▲可愛い！と思っているのは私だけ？

㋘屋通信 Vol.1

その名も高い㋘屋総本山内神田店が店開きいたしそうろう。そもそもこの㋘屋という名称は、読者の森川さん（神奈川県）のアイデアをもとにしたそうな。読者の生の声が聞けるのはまことにありがたきことなり。森川さんにはどえらいプレゼントをお贈りするそうな。㋘屋は読者の願いをかなえる場所にしたいものであるぞよ。

Super Gamer's Market MARU-GE-YA

GAMEST ゲーメスト 1月号 プレゼント

プレゼント希望の人は

12月27日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れてください。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
12月27日の消印のあるハガキまで有効。

◇当選者発表
ゲーメスト1月30日発売3月号誌上にて発表。

1 カプコン提供U.S.ネイビー，ボウリンゴテレカセット（10名）





2枚セットでドドーンとプレゼント。太腹だね！カプコンさん。

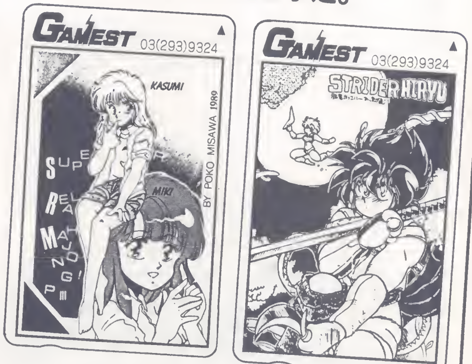
2 ジャレコ提供シスコヒート・ジャンパー（フリーサイズ　3名）

黒地に金色(?)のシェリフマークがグッド！



3 ゲーメストアイランドオリジナルテレカ（5名）

実際に送れるのはニューバージョンになる予定。



4 ㈲アミューズビデオ米子提供ゲーム基板（各1名）

どれか1つ選んで応募してね！

- Ⓐオレンジ倶楽部　㊙課外授業
- Ⓑ麻雀クリニック
- Ⓒ麻雀放浪記
- Ⓓ忍者プリンセス
- Ⓔ中華大仙

5 毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）

希望を書くと実現するかも!?



8 カプコン提供U.S.ネイビーポスター（10名）



F-14はカッチョエー!!

6 ゲーメスト読者サービス部提供ゲーメストステッカー（2枚1組5名）

白色にパープルの文字のキレイなステッカーだよ。



7 雑君パスケース（5名）



雑君ファンはぜひ手に入れてほしいね！

満足できない君に

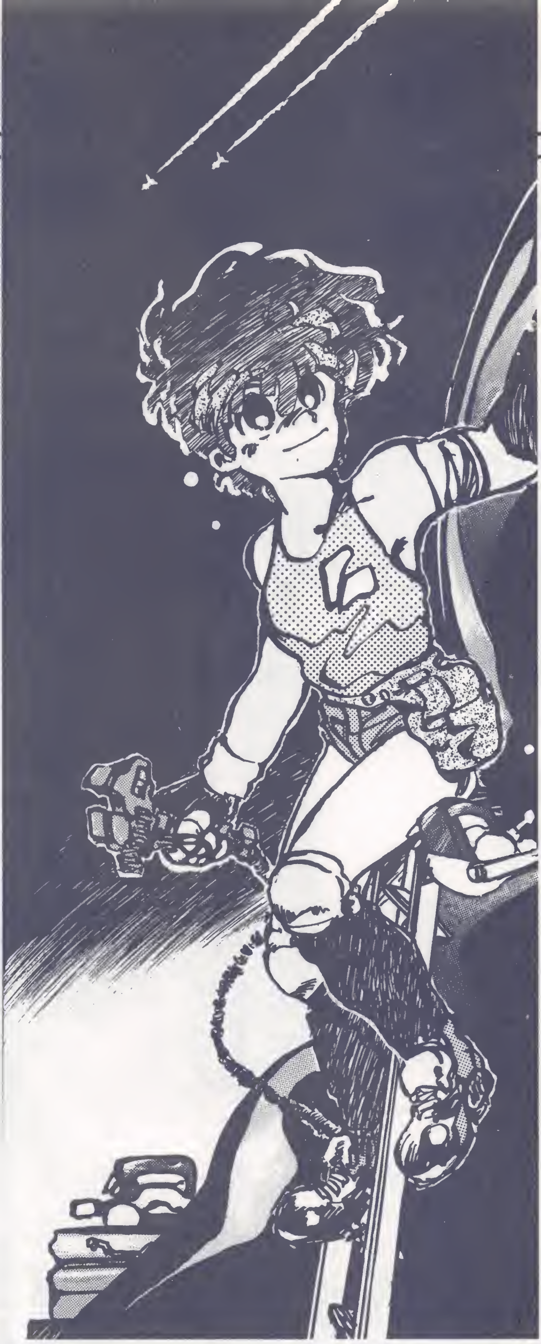
高度急上昇

　家でゲームセンターの興奮と迫力を感じたい君に、ＬＡＭ－１を贈ろう。本格ＲＧＢ出力の映像は手ごたえ充分、小さなサイズに秘めた高性能でスペースもとらずに君の部屋に本物の熱気を甦らせる。
　より高みをめざす、そんな君をＬＡＭ－１は待っている。

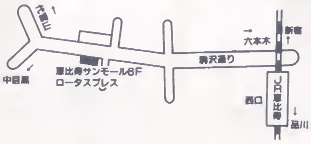
LOTUS PRESS
AMUSEMENT
MACHINE



LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円（RGBコード付属）
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円



●ビデオゲームソフト
豊豊に揃えております。
（1例）



今月のおすすめ品【12月1日→12月30日】

ハットリス……………………13,000円
ヘビーユニット………………10,000円
アクトフェンサー……………12,000円
麻雀クリニック…………………9,000円
麻雀鹿鳴館………………………3,000円

株式会社 ロータスプレス TEL(03)760-6630

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 恵比寿サンモール6F ※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。

ミッキー



〒101 東京都千代田区神田神保町1－16 ゲームコーナーミッキー ☎03(293)4852



◀この写真コーナーに写りたい人、12月2日PM4時にミッキー集合!!

アルバイト急募！

- 時間AM10:00〜PM11:00（早番・遅番アリ）
- 時給750円以上
- 年齢18〜25歳
- 交通費支給
- ユニフォーム（ジャンパー）支給
- 仕事内容はホール係軽作業、相談に応じます。

MAP



タマのミキ丸―キャラクターコンテスト

楽しいミキ丸一家に君の作ったキャラクターを登場させてみないか？毎号課題が違うのでよく読んで応募してね。

要領　住所、氏名、年齢をかいて上記のミッキー住所へ送ること。内容は以下の通り。
①キャラクターの姿（できれば全身）
②名前と性格、ミキ丸との関係
③ミッキーへのご意見、ご感想、ご要望（ミッキーを知らない人はゲームの感想）

発表　面白いキャラクターは本編に登場させます。また、応募してくれた人の中から数名に下記グッズいずれかプレゼント。希望（Ⓐかⓑ）を書いてね。

締切　毎月20日　第8回は12月20日

Ⓐミキ丸のキーホルダー（左側）

Ⓑゲーム㋠テレカ（右側）

?



新作ゲームもオール50円

ゲームコーナー

年末特別増刊No.1 ミキ丸新聞

ミッキー社長重大発表！

▼何が届くかはお楽しみ

？

いつもミッキーへの来店および感想のお便り等々、どうもありがとう。一九九一年もミッキーをよろしくね。

さて今号より、みんなのためにキャラコン⑧賞の賞品をちょっと豪華にしたよ。市販の「ゲームキャラクターテレホンカード」だ。内容は、もらってのお楽しみということにするのでワクワクしながらキャラコンに参加してほしいな。

（ミッキー社長）

……という訳で。

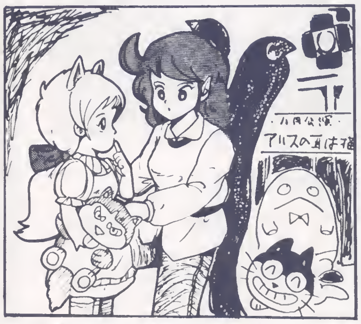
●今月より新しくなった⑧賞だけど旧⑧賞（ポストカード）を先月号で希望した人には、旧⑧賞を送るからね。さて今月は、もうちょっと面白い設定が欲しかったなあという人でⒶ希望の3人に新⑧賞（ゲーム㋖テレカ）を送るので、これにこりずにまた応募してね。

●新⑧賞当選者
愛知県　田端君
北海道　永井君
京都府　細井君　以上3名

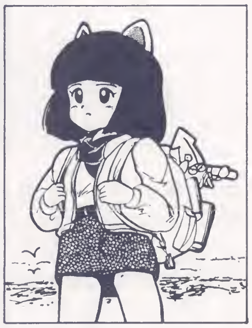
●今月の課題
下の歴史を読んで宇宙人との混血キャラクターを考えてほしい。なるだけ全身像をかいてほしいな。新⑧賞もよろしくね。

■思い出の中に真実は見えるか？

ミキ丸の過去は'91年にあきらかとなるのであろうか？ヒントとなりそうな写真を入手したので、ここに特別公開しよう。



▲5年前のミキ丸親子のスナップ。ミキ丸は昔、子役のスターでミュージカルに数多く出演している。当時、お使い魔マはまだ彼女の母親ではなく、マネージャーとして身の回りの世話をしていた。



▲ミキ丸の生きわかれの妹〝ミケ〟。ミキ丸の過去を知る彼女の登場は、'91年にあるのだろうか？

☆ミキ丸質問コーナー

Q.ミキ丸は当初、忍者だったのでは？
（静岡県　日吉君　旧⑧当）

A.No.43、44ではミキ丸はモデル扱いだったんだ。44号からは私生活公開という形でストーリーが始まったわけだ。

Q.ミキ丸の耳って何で4つあるんですか？
（愛知県　前川君、埼玉県　中野さん　旧⑧当）

A.歴史の所を読んでほしい。ミキ丸はプラップ星のネコ人類と地球人のハーフなんだ。頭の上の耳は人間の数十倍の聞きわけ能力がある。下側の耳は常人と同程度。

ちょっとあぶない歴史招待

—ミキ丸世界概略史—

アーケードゲーム＝ミキ丸史

ミキ丸の住む世界は我々の住む世界とある時点まで全く同じ歴史をたどって来た（パラレルワールドな訳だ）。

しかし、江戸時代末期に平賀源内がエレメカを発明し、屋外レジャー産業を発展させ、更に異星よりの黒いUFOが浦賀沖に出現した頃より、この世界の歴史は大きく変化をとげる事となる。

異星人（エイリアン）におびえた人々が、食料を要求して上陸してくる異星人を米俵の陰で待ちぶせし、棒で殴打した陰米打事件（いんべいだじけん）は、やがて星間戦争に発展し、ぎゃらだ、ぼすこりあん等の好戦的な異星人等と長期に渡っての戦争が続く。

一方、友好的な異星人も多く地球に来訪し、地球に移住した異星人と地球人類の結婚により多種のハーフが誕生した。ミキ丸タママや、お使い魔マも、そうした血筋である。

現在、この世界のかかえる一番の問題は、形を変え何度でも再発するグラデルウス戦争をいつ終結させられるかということと、アーケード国際連盟を挑発しつづけるニンテンイラクとの和平問題であろう。

また、長期化する戦争に対して、近年、R－三六〇号なる特攻兵器が開発され、物議をかもしたが、一部ではすでに使用されているという噂もある。

（㋘大教授ムンク・I・ルカー）





「楽しいミキ丸一家」連載第8回　作●みんく・いるか　提供●ミッキー　次回は増刊No.2と題して、今回発表できなかった〝キャラコン〟入選者、イラストの元絵、そしてミキ丸相関図、当選者の写真等、できる限り載せる予定です。お楽しみにね。

第6回　日本ポミネカシズム第1部

猿でもできる
ゲーセンナンパ塾!!

教授・サンドロヴィッチ・コバノフ
助手・CLANロボ（うじゃり）

略して「サルーセン」

コバノフ教授（以下教授）…みなさんこんにちは。猿でもできるゲーセンナンパ塾の時間がやってまいりました。
　今日は今までのおさらいであーります。
CLANロボ（以下うじゃり）…助手のCLANロボです。よろしく。
教授…あー、ちなみにこの講義は私の著書『ナンパ奥義・粗珍福満三千年』に基づいて進行しております。新精社から出ているので買え。
うじゃり…買うよーに。



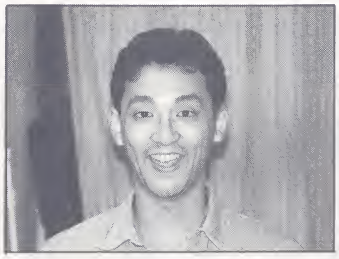
▶コバノフ教授



▶CLAN助手

ナンパしようぜ

教授…ここに、石井善次郎（ぜんじろう）という、ゲーム好きで童貞で精神的に若い少年がいます。
　今回は、彼をナンパ成功へ導いてあげようと思います。



ステップ1

教授…女はたいていコラムス（またはテトリス）しかやらんので、そのコーナーへ行きましょう。



ステップ2

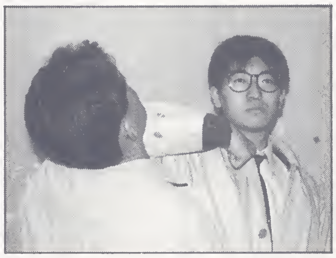
教授…ま、初めはあまり高望みはしないのがいいでしょう。この程度でガマンしてください。この程度で。



ステップ3

教授…まずは善ちゃんの好きにやらせてみましょう。
石井善次郎（以下善ちゃん）…いよォ、オレだよ。久しぶりィ、今晩どう?
女…だれあんた。
善ちゃん…オレだよオレ、ホラァ、まさか忘れてないよね、ところで今晩どう?
女…あんたなんか知らない。
善ちゃん…かなしいなア、ところで今晩どう?
女…知らないったら知らないわよ!
善ちゃん…知らなくてもいいけど、今晩どう?
教授…今晩どう?じゃねえ。

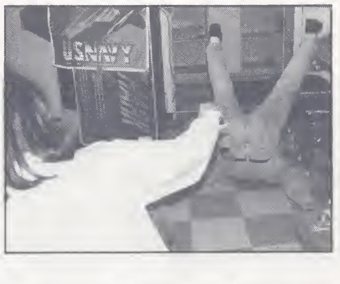
ステップ4



教授…とりあえず、相手にインパクトを与えるのが大切です。
（ここで善ちゃん無言で女に歩みより…「ヘイ彼女ォ…」）



女…ひい―――!（ドガ!!）
失敗。





ステップ5

教授…先ほどのように、馬鹿は嫌われます。セリフの中にチラホラと知識が見えかくれする男がモテるのです。
善ちゃん…ところで君のプレイを見ていると、視神経とそれに付随する反射神経が発した視覚情報の脳髄を仲介とした運動神経への送達が円滑に行われてないようだね。それ以前に君の悪い所はイージーでスタートさせた所だ。スタートランクと魔法石の関係は既知として話を進めるが、最初が楽だからといってイージーを選ぶのは余りにも軽率過ぎやしないか。さらにその積み方だ。可能性は極小だが君が初心者であるという仮定を除去して言及すれば、なぜそう目先のことにとらわれるのか正直僕には理解し難いね。僕ほどになると最低2、3回の連鎖くらいは絶えず考慮す

ナンパオジサンのワタシがおとす!!



　とゆーわけで（何がだ⁉）ここはナンパの話とまいりませう…。
　簡単に言っちまえば、女という生物ほど本能に根づいた馬鹿な動物はいないわけで、それを頭においておけば、ナンパを成功させるのは実に簡単なことなのでR（これは古いか）。
　女というものは、たえず頭の中に物欲が蠢いているのである。そこをうまく利用し、つけこむのがナンパの基本であるぞよ。
　ポイントは車、顔、金、学歴、ナニのデカさ…なのだ。
　だから、要はいかにハッタリをかますかってやつだよ。
　さて、反論、共感、阿鼻叫喚、巨漢といえばアンドレジュニア（何だそりゃ）何でもいいさ、オジサンあてに手紙を出そう!!好評なら石井編集長につっこむぞ（さぶか?）。
（オヨヨヨ…↑見事な剽窃（ひょうせつ）に、オジサン泣きだしたゼイ）

るのが常識だからね。そこら辺の解説も包含されていることを前提と黙認した上で、僕たちの出会いを祝して2P側に参入したいと…ドカッ!!





失敗。

ステップ❻

教授…女というものは理屈をこねる男をみると、彼の中に女々しさを感じ取ってしまい、嫌悪するのです。

では今度は母性本能を刺激する方法でいきましょう。



善ちゃん…ねーねー、おねーたまー、コラムシュおせーてー、ねーおねがいー。ねー…。

女…ボク、いいコだからあっちいっててね。

善ちゃん………。

女…ね?



善ちゃん…うっうっうわーーーん!おねーしゃんがいじめたーーー!ひーーーん!

女…わ、わかったわよ、おねえさんが教えてあげるから、となりに座りなさい、ね。

善ちゃん…フム、その言葉にいつわりはないな?そりゃっ!



女…ちょ、ちょっと…。

善ちゃん…わーい合体だー。

女…てめえ…。

ステップ❼

教授…一番重要なのは、常に流行に敏感なこと、つまりナウイことです。女というのはトレンディなことなら何でもかぶりつくのです。



善ちゃん…ヘイ彼女ォーお茶しなーい?

女…は?

善ちゃん…ツレないぜベイビー。スカしてないでちょっちサテンでー。

女…やです。

善ちゃん…今さらブリッコしたってしょーがないじゃーん。ヤングなんだからさー…。

女…いや。

善ちゃん…いーじゃーん!そんでもってディスコでフィーバー、イエーイ!!ごゥごゥ!

女…や。

善ちゃん…そんでもってお城でニャンニャンだぜハニー。

女…や。

善ちゃん…ひでぶ!そりゃないぜセニョリータ。

女…や。

善ちゃん…オレのグンバツにイカしたスーパーカー(実はカローラ)で…。

女…や。

善ちゃん…湘南へくりだして、…。

女…や。

善ちゃん…サーフィンを…。

女…や。

善ちゃん…エンジョイ…。

女…や。

善ちゃん…イエイ…。

女…や。



善ちゃん…この野郎!こっちが下手にでりゃあいい気になりやがってこのどてかぼちゃ!醜女(しこめ)!百姓女!

女…な、なな何ですって?

善ちゃん…何ですってじゃねえよ。聞こえてんのかズベ公。

女…ズベ公ですって!許せないわ、きいい!

善ちゃん…ズベ公をズベ公ゆうて何が悪いんじゃボケ!淫売!うすらパン助!

女…ざ、ざけんじゃないわよこのお下劣野郎。

善ちゃん…お下劣で悪かったなオイ。おめーみてえなのが「日ポミはゲーメストの品位を落としている」とかショーモナイ意見を送って来るんだよ。みんなでゲラゲラ笑ってるとも知らずによお、ひひひひひひひ(注・ウソです)。

女…バチン!(ビンタ)



善ちゃん…いてえーーっ!て、て、てめえ!ドム!(ヒザゲリ)

女…ぐっ。



善ちゃん…フウ、手こずらせやがって。ひひひ、これから○○が△×□で□○△○を○□□○で○○○○だ!むひひひひ。うひひひひ。げへ、げへ、げへへへへへ……。

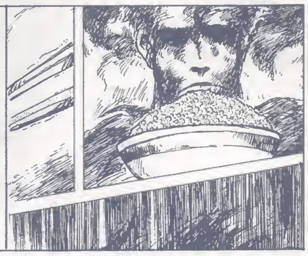


ステップ❽

教授…男は時には強引さも必要です。さあ、みなさんもガンバってください。

次回からは新シリーズ、「HOW TOコンクリート詰め」をお送りします。ではまた。

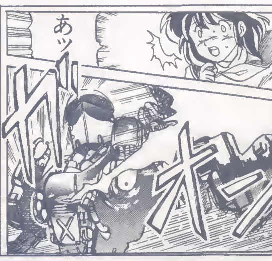
次号予告!



ロクサーヌ石井「のび太のハナクソ」

さて、日本ポミネカシズム第7回は『どきどきわくわくマンガ大会』と題して、雑君ポッ父・古葉美一郎・ロクサーヌ石井、その他もろもろの編集部員がマンガに挑戦だ!!

ポミネカ大人気ということで、次号は60ページの小冊子でふろく扱いになっておるぞよ。乞うご期待!

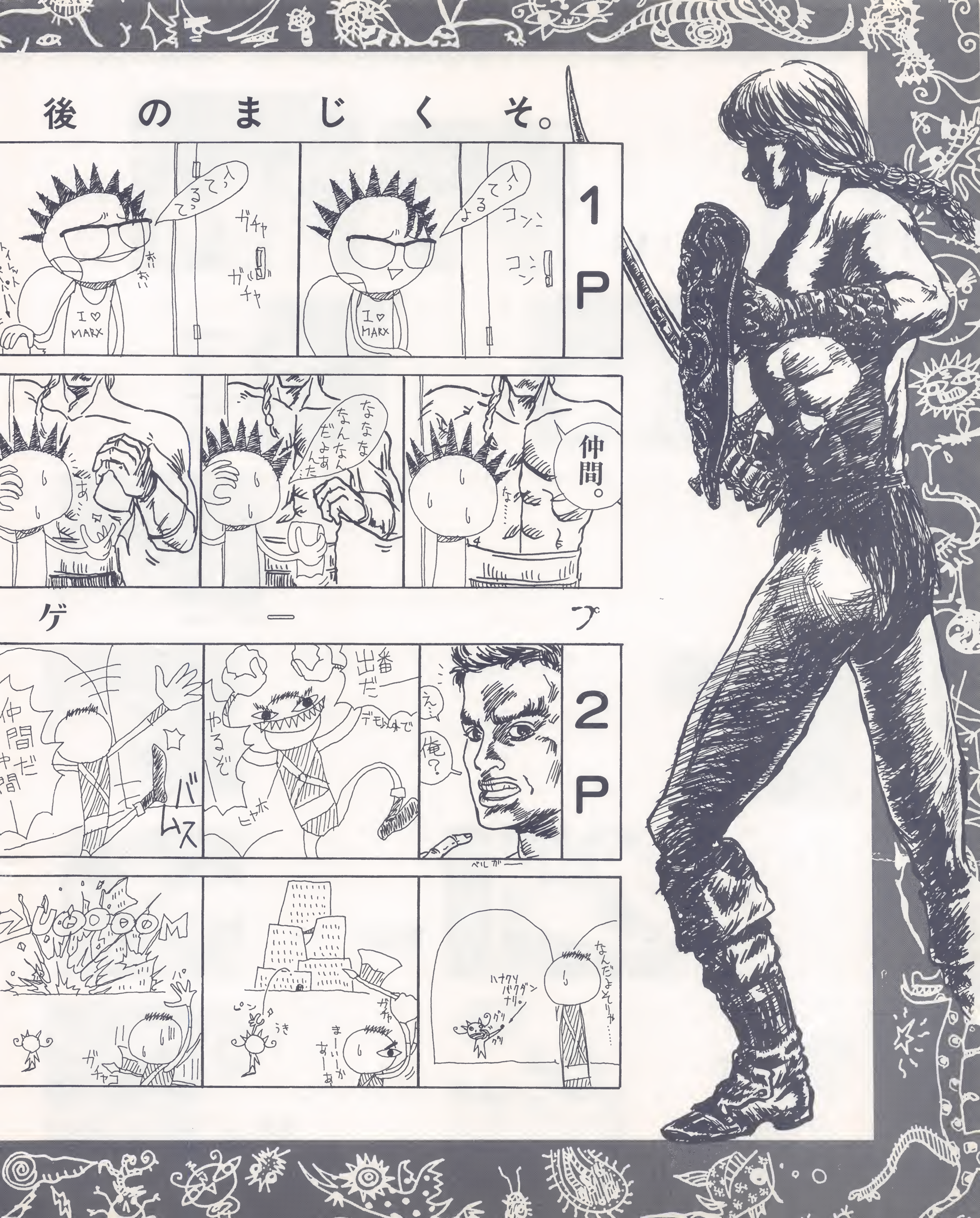


木葉美一郎「HELL DIVE」



雑君ポッ父「愛と戦慄の絆」

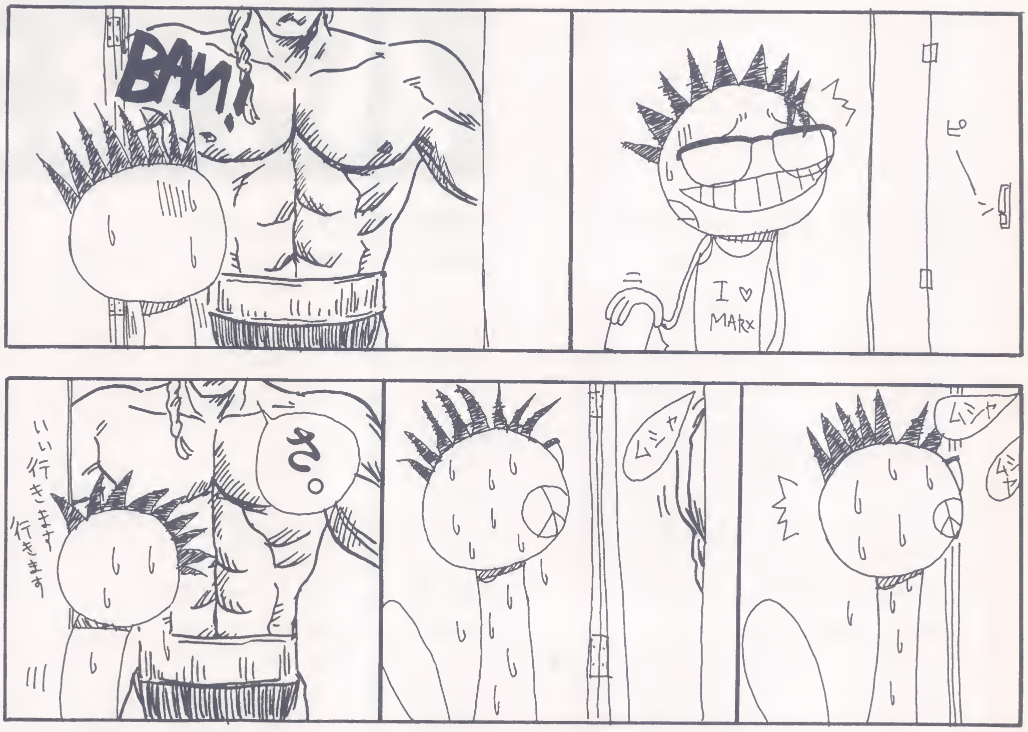
取材協力・ビデオホールときわ荘様



後のまじくそ。
1P
コンコン
入ってるよ
ガチャ ガチャ
入ってるって
おいおい
I ♡ MARX
仲間。
な…
なななな なんなんだよあんた
あ…
ゲーブ
2P
え…
俺?
ベルガー
出番だ
デモ以外で
やるぞ
ヒャホ
仲間だ
バムス
UOOOOOM
ガチャコ
ガチャ
まーいーか
あーあ
なんだよそりゃ……
ハナクソ バクダン ナリ。



君と二人で午



日ポ2



私信 誰かナゴムの頭のばちかぶりのレコードもってる人いたらダビングさせてな——だい。

めざせハイスコア!!

今月分のスコアの締め切りは27日付のスコア、28日の消印が有効になります。個人申請も同様になります。急なお知らせで申し訳ありません。(年末進行がにくい・担当)

ハイテクセガ青森&新町 ☆=4

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電(連)	9,355,540	ヤットデタマン小次郎 いじろう会の皆さん	ノーマル3機設定 4−0
2	琉球	213,380	YAMAYA実は私はニセゴットスズキだっきゃ!!	ノーマル 11面
3	コラムスII	28,823	復活のテニス魔王ならていこもりにおうぞ	JEWELS 791 7面
4	ファイナルラップ2 (U. S. A.)	2'18"03	レットターボ使用 OAG²-めーしゃ(妖)	ノーマル 高田馬場のぺぺ
5	ファイナルラップ2 (ITALY)	2'20"81	E-SWAT' Sラップオヤジがライバル	ノーマル 行きてえじゃー
6	ファイナルラップ2 (JAPAN)	2'31"15	ステルザー初物ハンターへ一度お手合わせ願うっきゃ!	ノーマル
7	ファイナルファイト	2,897,040	とっちばれ!	6面ハガーあたたち アブノーマル
8	アイレム・エア デュエル	1,026,700	SERAPH	ノーマル3機設定 2−7
9	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,360,800	E-SWAT'S ATTⒸ	2−1
10	マジックソード (ゼニデインボタン付)	9,037,201	E-SWAT'S ATTⒸ	ノーマル クリア

弘前ハイローザスペースランド ☆=16

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	NAM-1975	1,174,700	衛星放送の時代はもう終わりだ終わりM. SⒸ	ノーマル、ALL 1UP×2
2	ピストル大名の冒険	428,400	俺は速い!!!!!!!!!!!!KOUⒸ	ノーマル、ALL △△△、△△△
3	ザ・スーパースパイ	78,700	空白空白K空白空白☆空白空白H空白空白Ⓒ	ビル②、3F △△△、△△△
4	パイプドリーム (1面スタート、Aコース)	705,910	11月から田舎で余生を送っているS. CⒹ	13面、10万×3 △△△△、△△△
5	パイプドリーム (1面スタート、Bコース)	533,260	元上海全一の松本氏と妖しい関係の金ちゃん	11面、10万×1 △△△△、△△△
6	パイプドリーム (1面スタート、Cコース)	485,880	肉棒紳士・ELF改め BLUE・ROSE(れ)	13面、10万×2 △△△、△△△
7	マジックソード (ゼニデインボタン付)	9,558,145	僕ノーマルでいいよ♡ アブノーマルB. Ben	ノーマル、ALL 字数合ってます♡
8	ニンジャコンバット	12,362	速い速すぎる30キロオーバー!めーしゃ(妖)	弘前八戸大館秋田 雪中宴会花火大会
9	ミズバク大冒険	1,685,640	回る回りすぎ耳切った ACT-EMPTY(妖)	三岳公園にて開催 来てね!(うそ)
10	アサルトプラス (イージー、(連)無し)	1,260,100	童貞喪失2周年記念! ESWAT-管理人(妖)	ノーマル、ALL 現在禁女中!

札幌そごう内ゲームスポット ☆=4

北海道札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー (F-14)	445,780	α. Cad' mus-Masaki	9面10/29入荷
2	ピストル大名の冒険	143,800	α. Cad' mus-大名マサキ君	1コイン あやかしその三
3	パイプドリーム (Aコース)	1,968,050	のっち(TOPの弟子)	L-0スタート ALL
4	パイプドリーム Bコース Cコース	205,830 1,031,530	α. カドムスーMKどこかの学生さん(男)	L11 L13
5	ミズバグ大冒険	1,257,760	α. Cad' mus-杉Chan & M. K	1コイン ALL残×0
6	クイズH. Q.	79,500	AION-BOX	1コイン ALL
7	マジックソード	6,662,466	ISG	1コイン ALL
8	雷電	1,770,620	α. Cad' mus-MKさんの弟子	1コイン2P機 1-8ボス
9	ファイナルファイト ガイ ハガー	2,623,120 2,516,550	のっち DDT-かみや	ガイ使用6面 ALL
10	ファイナルラップ2 ITALY MONACO	2'15"58 2'29"95	T. N 中川剛	

アミューズメントハウスタックル★V ☆=2

北海道標津郡中標津町東4条南1丁目 ☎(01537)3-2826

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピストル大名の冒険	241,500	PAT「っ」はいらん!	ノーマル設定 13面
2	クルードバスター	382,400	TBT-西本英樹 クリア見切った!稼ぐ	ノーマル2人設定 6面獣王記ボス
3	ムーンウォーカー	284,220	H. S-しみず	ノーマル2人設定 ALL
4	ヴォルフィード	3,620,010	PAT	ノーマル設定 16面
5	スプラッターハウス	416,000	NAO-西田直人	ハート6個設定 ALL
6	エアバスター	1,264,400	HALF-ELF ともや	ノーマル設定 ALL連ナシ
7	グラディウスIII	445,170	HALF-ELF と・も・や	イージー5機設定 10面レーザー
8	ワルキューレの伝説	1,262,000	TBT-西本英樹 セガシステム32!(欲)	ハート4設定 ALL 神様×4
9	戦場の狼II	999,990+α	PAT	ノーマル設定 ALL
10	コラムス	1,334,546	RIC-SACK	L79J2479 ミディアム

プレイシティキャロット八戸店 ☆=3

青森県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー(連)	2,243,650	STL・UNMO・MJ12-海江田島雄山	ALL P×3 買い逃げアリ
2	ファイナルラップ2 (MONACO)	2'27"43	STL-和王の兄(大) EMPTYさん痛患者	「まあいいや」で留年可能性大
3	ファイナルラップ2 (U. S.A.)	2'17"56	ゴム製品は当店で フィルムもあります	H前からもどんどんきてね
4	マジックソード	8,501,238	もはやH前化現象はとめられない!	1〜50 専用ドリンクあり
5	ピストル大名の冒険	168,700	青森県はY談王国 首都はH前	あやかし-1 飲んだらやれ!
6	雷電	4,990,830	STL-うえすぎ 青森N事件の真相は?	2−5やらないなら飲むな!
7	パイプドリーム (Aコース)	1,635,010	STL-AOU40キロOVER 一気に6点	ALL ああもうだめだ
8	上海II	1,228	STL-五戸の大将はビデオがお好き!	9面 実はLDも大好き
9	スノーブラザース	2,883,300	STL-ブッチャー2 まったく謎の人物	スモーブラザースも出して下さい
10	フォートラックス(5周)	2'58"88	ドーピングゲーマー 30キロの壁はあつい	以上10タイトル 全てノーマル1P

ファミリーランドピノキオ ☆=1

北海道札幌市北区北35条西10丁目 ☎(011)737-9215

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ! (ビックバイパー)	725,900	牧野文彦	1−9
2	パロディウスだ! (ツインビー)	1,062,400	HU-DOGE-SCI	2−2
3	パロディウスだ! (ペン太郎)	743,400	C. S店員さん苫小牧	2−1
4	マジックソード	8,064,332	HU-DOGE-SCI	クリア
5	アウトゾーン	9,999,999	HU-DOGE-SCI	610% 残3機
6	アウトゾーン	1,277,060 884,480	たくねり わたるる	139% 2人同時プレイ
7	クイズH. Q.	69,000	武豊	クリア
8	コラムスII	38,688	SAY(TOM)	STAGE8 JEWEL946
9	U. S.ネイビー (A-6E)	301,930	α-Cad' mus-魔法使い山田	
10	アイレム・エア デュエル	390,000	牧野真一	1−6

プレイシティキャロット旭川店 ☆=14

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	7,081,915	LEVIN-GAIA-NERO	ノーマル 1コイン オール 僧侶
2	U. S.ネイビー	1,681,970	ARIS	ノーマル 1コインオール
3	パイプドリーム	466,850	SAB	ノーマル A-12
4	パイプドリーム	173,620	REM	ノーマル B-6
5	パイプドリーム	646,990	REM	ノーマル C-11
6	ムーンウォーカー	284,890	JOG-CHAMP	ノーマル 1コインオール
7	T. M. N. T. (ドナテルロ)	596	ALWAYS-AHO	ノーマル R-5
8	雷電	3,504,680	PGP-UAAA	ノーマル 2-3
9	ファイナルファイト (コーディー)	2,503,970	TAK	ノーマル R-6
10	コラムス	30,029,029	ストれっち	J-3999 L-295

ゲームランドキンコンカン ☆=4

宮城県仙台市若林区土樋45-3 ☎(022)268-9498

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー (F/A-18)	2,214,620	あぶそうぶ(ヘ)	ALL P×3
2	パイプドリーム (Aコース)	2,489,540	あぶそうぶ(ヘ)	ALL 10万×10
3	T. M. N. T.	604	クソゲーの天才	3人設定 必殺技ボタン付き
4	ピストル大名の冒険	419,500	ポレロちゃんFC(会) まお(わ)	ALL ノーミス
5	マジックソード	10,385,933	あぶそ・R・真二郎(は) 47Fに熱血	ALL 1Fスタート
6	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,213,700	ヴァリス友の会(長) やら	2−3
7	パロディウスだ! (タコ)	1,153,400	TOMMY	2−2
8	パロディウスだ! (ツインビー)	1,187,000	TOMMY	2−3
9	トライゴン	2,232,900	ポレロちゃんFC(会) まお(わ)	
10	クラックダウン	4,615,549	NYM	ALL ノーミス

NTK2店合同 ☆=17

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー (F/A-18)	753,300	SEED by SYD	ノーマル 10面
2	サプライズアタック	282,760	JAF-Y. O	ノーマル 5−2
3	パイプドリーム (Aコース)	3,956,340	SARGM-VIC & TOP	2Pトータル Aコース ALL
4	パイプドリーム	827,410	JAF-Y. O	1P A-12
5	コラムス	22,762,822	バーディ (謎のオジさん)	Lv275 ジュエル9999
6	T. M. N. T. (ドナテルロ)	447	モンドコドン	3面
7	スペースガン	106,000	N. H	ノーマル
8	アウトゾーン	6,652,900	AVG-WAR	ノーマル5−2 419%
9	雷電	1,373,720	平塚聖司くん	ノーマル 1−6
10	サイバリオン	18,848,890	ひろぽんIIだ!!!!!!!!!!	ノーミス×3 ノーダメージ×2

ファミリーランド ☆=5

北海道北見市2条西1丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピストル大名の冒険	429,100	AION-GND	わ→し→あ→ご ALL
2	T. M. N. T.	341	AION-AZ	
3	サプライズアタック	338,410	吉田君、冬に会おうネ by-かわいさんだよ。	ステージ7ボス
4	パロディウスだ! (ツインビー)	1,207,500	AION-KGT、ファニーフェイス11/18(発)	2−1ラッシャー しくしく元気かい?
5	パイプドリーム (Aコース)	1,455,040	MOAi-AION-M・TAN	ALL AS×2
6	ザ・スーパースパイ	だれかやってネ!		まきの元気一?
7	パロディウスだ! (タコ)	1,188,000	AION-LSD-ALPHA	2−2
8	キャメルトライ (ビギナー)	2'19"5	今、時代はパイプビーム!	
9	キャメルトライ (エキスパート)	3'56"9	HUL-AZ	
10	キャメルトライ (スペシャル)	4'49"3	EARNEST-PAR	美幌

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17 ☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー(1P) (F/A-18)	510,880	ROBERT DE NIRO	ノーマル 9面
2	琉球	215,450	TAG(MARS)	ノーマル 12面
3	ピストル大名の冒険	68,700	DEER HUNTER	ノーマル しゅりけん団その2
4	ザ・スーパースパイ	38,100	MICHAEL CIMINO	ノーマル B1F
5	サンダーフォックス(1P)	1,887,500	STANLEY MYERS	ノーマル 5面
6	T. M. N. T.(1P) (ドナテルロ)	581	TROPICAL-CAT	ノーマル 5面
7	マジックソード(1P)	11,596,660	TROPICAL-CAT	イージー ALL
8	エアバスター(1P)	1,121,900	ROBERT DE NIRO	ノーマル ALL
9	雷電(2P)	2,763,300	MICHAEL & NICK	ノーマル 2−0 2−3
10	空牙(1P) (ヴァルキュリア)	1,637,830	ROBERT DE NIRO	4機ノーマル 2−2

フリーウェイ小樽店 ☆=2

北海道小樽市稲穂3-6グランドパレス1F ☎(0134)33-4888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GPライダーMT (ポイント優先)	105ポイント	閉店直前!10月31日最後の100円Y	ポールトゥ フィニッシュ
2	GPライダーMT (ベストラップ)	0'46"77	まるでパワドリII 北大のヌシ-Y'	ポイント103 ノーマル
3	サプライズアタック	683,200	初クリアでオールパーフェクトつよA	ALLノーマル ノーミス 連(無)
4	U. S.ネイビー	1,780,120	クリアしただけカリーつよB	初クリア 連㊒ P×2 ノーマル
5	ピストル大名の冒険	358,400	クリアしただけピストンーつよC	ALL ノーマル 連(無)
6	流球	318,620	"がっでむぴっち"あきら	1コイン16面 手稲店 ノーマル
7	マジックソード	11,879,593	手稲店のヌシFPS-SJr.Ⓡ	1コイン ALL シーフ ノーマル
8	アウトゾーン	9,999,990	出て来た出て来た山おやじのりよし	1コインノーマル 7−3にて
9	トライゴン	2,499,040	小樽に入荷1カ月記念 小樽のヌシMRXⓇ	2周クリア 連㊒ノーマル
10	ミズバク大冒険	全面クリア	アスカでコキマロつよP	俺にこんなゲームやらせんな!

ゲームプラザヴィクトリア ☆=7

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム (Lv1、スタート)	1,933,240	のっち	Aコース ALL
2	U. S.ネイビー (F/A-18)	1,885,630	ISG	ALL
3	サプライズアタック	247,810	ATSUSHI	5−2 30PTS
4	オーライル	259,580	ISG	9面ボス
5	T. M. N. T. (ドナテルロ)	616 (スペシャルアタックボタン付)	ALWAYS-AHO	ALL 1コイン
6	マジックソード (ゼニデインボタン付)	11,112,241	汗っかき	ALL 1コイン
7	コラムスII	33,274	Hozaky-Y・F	7面 J=1064
8	ピストル大名の冒険 (連)	201,000	Hozaky-Y・F	悪ガッパ→あやかし→黒船来たる(連)
9	琉球	221,040	越智守	12面
10	トライゴン (連)	2,724,200	ATSUSHI	2周ALL 1up×1

今市ゲームセンター ☆=2

栃木県今市市今市1111 ☎(0288)21-1429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトゾーン	9,999,999+α	MB-YMC 今に見てろTEF	7-4 達成
2	空牙（ヴァルキュリア）	2,522,900	Y. K=BAKA ロリコンドクター愛読者	2-4
3	T. M. N. T.（ドナテルロ）	373	六本木真赤なポルシェ男付き野郎(?)CAL	STAGE2
4	コラムスII	28,657	焼肉飯が食べたい YMC=MER	7面 J=562
5	パロディウスだ!（ツインビー）	1,246,500	スケベ根性まる出しby AV-HAK(精)	2-3
6	マジックソード	8,214,575	TEFⓃ 早坂暁	R0～R50 1コイン
7	雷電	4,024,640	ELN-WL-MB TEFⒶ	2-3 青
8	パイプドリーム	108,930	近いうちに町田に行きます。by MER.	LV1スタート A-13
9	アイレム・エア デュエル	1,005,200	MB-CAL CHANELNO5Ⓧ	STAGE13 連なし 1コイン
10	ブロクシード	479,240	Y. K=BAKA 僕首食べますby田代	LINE151

ハイテクセガ高崎 ☆=45

群馬県高崎市中紺屋町10 ☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GPライダー（オートマ）	105（ベストラップ0'47"04）	ILM-いせえび（ホンダディオ使用!）	ノーマル設定 オール1位（1P）
2	GPライダー（マニュアル）	105（ベストラップ0'46"14）	失恋宣言!!!ILM→?（山崎そのこ使用!）	ノーマル設定 オール1位（1P）
3	T. M. N. T.（レオナルド）	886	柊BUG（月末の覇者!）	ノーマル ALL 永パなしバージョン
4	T. M. N. T.（ミケランジェロ）	894	柊BUG（Sファミ購入?）	ノーマル2人設定 ALL㊙稼ぎ有り
5	T. M. N. T.（ドナテルロ）	899	CSD-DAR（うえすぎ君また来てね!）	ノーマル2人設定 ALL㊙稼ぎ有り
6	T. M. N. T.（ラファエル）	883	柊BUG（林原めぐみ使用!）	ノーマル2人設定 ALL㊙稼ぎ有り
7	クイズH. Q.	101,000	CSD-AGF(犬)（いせえび!）	ノーマル ALL TWIN×6 JUMP×1
8	アイレム・エア デュエル(連)	1,213,100	GRF-(て)CHAK（G. M大賞決定!）	ノーマル3機設定 全2周クリア
9	G-LOC（初級）	1'34"7	新命明（死ぬまでやる!）	ノーマル設定 1コイン ALL
10	ラインオブファイヤー	9,582,850	新命明（ベスト殺人ゲーム大賞!）	ノーマル設定 1コイン ALL

モンテカルロ ☆=8

群馬県高崎市中紺屋町11 ☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー F//A-18,（(連)なし）	1,789,530	MYK	ALL パーフェクト×2
2	サプライズアタック	596,360	GRF-ELM	7-3 パーフェクト×4
3	パイプドリーム（Bコース）	746,500	カメ	全16面
4	鮫!鮫!鮫!（(連)付き）	1000万+α	PSY氏に感謝! SHOP(富)	3周目
5	雷電（(連)なし）	3,203,080	ザナダーズ(て)	2周目の2面 赤プレイヤー使用
6	T. M. N. T.（ドナテルロ）	808	究極は900? ハイテクセガ夫	ノーマル2人設定 (必)なし
7	ピストル大名の冒険	137,200	事故人	
8	カダッシュ（忍者）	EXP=60,000	(幻)-SDB	レベル20 G=7272
9	マジックソード	7,963,565	MYK	ビギニングスタート (必)なし
10	コラムス	JEWEL=9999+α 22,489,462	HAN	ハード スタート Lv295+α

ジャックアンドベティ ☆=10

群馬県太田市東本町18-13 ☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー（F/A-18）	2,055,320	SNO36+OAC	ALL
2	サプライズアタック	478,830	ETE公	6-3
3	パイプドリーム（Aコース）	1,586,210	おSAL	ALL 3面スタート
4	T. M. N. T.（レオナルド）	773	ETE公	ALL 時間に負けた!!
5	マジックソード	9,676,468	香津美リキュールREM-OAC	ALL
6	ピストル大名の冒険	2～3	どっかのだれか!	
7	コラムスII	8面	おSAL	ジュエル1156 42143
8	U. S.ネイビー（F-14）	1,952,290	Rin-Russel 1-OAC	ALL
9	U. S.ネイビー（A-6）	1,995,000	Rin-Russel 1-OAC	ALL
10	ダークシール	クリア	NOP-OAC MIY-OAC	2人クリア 4人クリア

ファミリーランドカーニバル ☆=2

福島県会津若松市中町3-53 ☎(0242)28-2227

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー	496,350	じん	9面
2	琉球	244,120	ドジラセンセー	Round14
3	マジックソード	6,000,193	№839	1コインALL 初めより
4	大工の源さん	1,492,800	はしくん「まだまだ」お子さまにはまけん!	1コイン 2周クリア
5	雷電	1,807,370	NGC、SAK	全国6位SSS
6	パロディウスだ!（タコ）	800,760	ズルたん	1-10
7	戦場の狼II	999,990	はしくん及びBBクィーンズ	1コインALL
8	ダークシール（騎士）	934,000	はしくん	1コインALL 残1
9	ファイナルファイト（ハガー）	1,063,430	はしくん AVはきもちわるー	1コイン6面
10	ファイナルファイト（コーディー）	1,853,220	はしくん	1コイン6面

JOYCOM'S多賀店 ☆=3

茨城県日立市千石町1-6-14ACC中外レジャックビル ☎(0294)35-3993

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム（Aコース）	788,190	BAN	ノーマル3回設定 16面 AS×4
2	パイプドリーム（Cコース）	2,824,850	NAZO	ノーマル3回設定 ALL AS×9
3	G. Pライダー（1P、赤）	105	TOP-K³	ノーマル設定 ALLマニュアル
4	T. M. N. T.（ドナテルロ）	545	DOTMAN	ノーマル2人設定 ALL
5	ファイナルラップ2（U. S. A.）	2'16"86	Desire-TTG-S・S	ノーマル設定
6	ファイナルラップ2（JAPAN）	2'31"85	Desire-TTG-S・S	ノーマル設定
7	ファイナルラップ2（ITALY）	2'18"53	Desire-アルボレ党-LDS	ノーマル設定
8	ファイナルラップ2（MONACO）	2'28"33	Desire-ミケーレアルボレ党-LDS	ノーマル設定
9	ファイナルファイト（ガイ）	3,350,810	DIO	ノーマル2人設定 ALL
10	G-LOC（上級）	6'10"7	佐千子様!!(愛) ATM	ノーマル設定 ALL

プレイシティキャロット筑波学園店 ☆=20

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー(連)（1P、ノーマル設定）	2,046,000	CPF-II-B、FALCON(困)	パーフェクト×2 ALL F/A-18
2	サプライズアタック	263,480	TOP-ARS	ノーマル3人設 6、2 P.12
3	パイプドリーム（Aコース）	2,524,400	DSR-LSP-デューク・佐渡島	ノーマル ALL 1面スタート
4	パイプドリーム（Bコース）	1,436,180	DSR-LSP-デューク・佐渡島	ノーマル ALL 7面スタート
5	雷電(連)	7,436,550	TOP-ヘビメタコ	ノーマル 3機設 3-2 2P側
6	ファイナルラップ2（JAPAN）	2'31"15	Desire-TTG-S・S	ノーマル ALL
7	クイズH. Q.	84,500	NAZO	ノーマル設定 1コインALL
8	スーパーマスターズ	−20	Master	ノーマル設定 HOLE OUT
9	T. M. N. T.	354	TOP-ARS	イージー 5人設 1コインALL
10	ファイナルファイト（コーディー）	3,892,260	ESSAY-TPF-CPF-03-黒崎サマ	連射未使用ALL ノーマル 2人設

プレイシティキャロット二荒店 ☆=6

栃木県宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-6611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピストル大名の冒険	323,700	CPF-II-B. FALCON(困)	ノーマル ALL たびだちスタート
2	U. S.ネイビー（F/A-18）	828,150	CPF-II-MOEMI(困)	ノーマルR-10
3	コラムスII	32,303	原チャリこわれてしまわれた(そ)	ノーマルR-8 J-930
4	マジックソード	7,909,225	CPF-II-MOEMI♥(困)	ノーマル ALL 1P
5	雷電	4,063,330	香津おリクルート ROM-TOP（実はK³）	ノーマル 2-6 2P側1UP×2
6	ビーストバスターズ	6,478,720	TBPY-情報だけなら全国TOP!	ノーマル ALL 1P
7	ファイナルファイト（ガイ）	3,941,200		ノーマル ALL
8	クイズH. Q.	76,500	TBPY-さーてじゃましよーかな?	ノーマル ALL ノーアシスト
9	ファイナルラップ2（ITALY）	2'18"98	XZF-DENsin30°!	ノーマル 1P
10	パイプドリーム（Aコース）	802,880	文句があるなら本人の目の前で言ってみろ!	ノーマルA-16 A-1スタート

ハイスコア通信ーお店からー

○プレイシティキャロット巣鴨（東京）
ハイスコア集計は今後とも続行いたします。申請、スコアノートの貸し出しは、当店カウンターにて行っております。

○イエローハット（愛知）
突然ですが「走り屋」募集、ただし日曜日の夜に来てください。いっしょにナベタへGO! ▲とっても自分勝手な男店員さ▼PS車はもちろんバイクもOK!

○ビッグキャロット京都（京都）
ビッグキャロットセットが品質の向上および業者の都合で120円になりました。

○チャレンジャー関大前（大阪）
チャレンジャーテレカ第2弾発売中!一枚900円です!買いに来てね!!（by MOV-竹井由佳）

○ハイテクセガ表町（岡山）
今年1年、ゲームでもいろいろあった年でしたが、冬休み岡山でささやかな忘年会を行いたいと思ってます。声をかけたみなさま、ぜひ遊びに来てくださいね。

プレイランドファンタジア&バレンシア

秋田県本荘市出戸町岩渕下103ファミリーデパート内 ☎(0184)24-5278

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムスII	44,323	CBX	10面 ランクイージー
2	コラムス	J=3,822	腸（夜の大王）	片手PLAY ハードスタート
3	コズモギャングズ	58	はしも	ノーマル1P ALL
4	パロディウスだ!（ビックバイパー）	1,117,200	はしも	2-2マニュアル ランクノーマル
5	ファイナルラップ2（MONACO）	2'29"58	海江田島雄山	1P ノーマル
6	ファイナルラップ2（U. S. A.）	2'17"80	OAG²-めーしゃ(妖)	1P ノーマル
7	トライゴン	1,544,630	ギャラクシーいけだ!	2周目7面 ランクノーマル
8	マジックソード	10,452,692	ⒶARZT-HMS	ビギニング スタート ALL
9	T. M. N. T.（ラファエル）	565	NORI(A)KEY'S	STAGE5ボス
10	U. S.ネイビー	453,690	NORI(A)KEY'S	STAGE8 パーフェクト×1

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=4

秋田県秋田市大町2-3-27 ☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	8,379,440	MOO	ノーマル 1コインALL
2	ムーンウォーカー	287,590	RAD-NLT-K-トト	ノーマル 1コインALL
3	ファイナルファイト（コーディー）	2,948,310	DB-HM	1コインALL
4	T. M. N. T.	385	（高桑の弟子）MOO	ノーマル 5面
5	スノーブラザース	2,770,630	FTM	ノーマル 1コインALL
6	パロディウスだ!（ツインビー）	1,058,300	DB-HM	2-3ボス
7	トライゴン	512,690	MOO	ノーマル 7面
8	あしたのジョー	7:46	NHK	ノーマル 1コインALL
9	キャメルトライ	3'41"6	NHK	スペシャルALL黒玉使用
10	U. S.ネイビー（F-14）	1,817,540	DB-HM	1コインALL

COUGAR（鶴岡・新庄・米沢） ☆=1

山形県山形市飯田5-5-14 ☎(0236)41-6693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	トライゴン	1,326,390	MASAⓣ	2-5（鶴岡）
2	パロディウスだ!	732,400	KGC-IHI-(く)	2-2（鶴岡）
3	雷電	1,810,610	MASAⓣ	7面2P側使用（鶴岡）
4	雷電	1,837,600	KGC-NOB-(く)	6面2P側使用（鶴岡）
5	マジックソード	4,929,932	OSAⓣ	0～50 1コイン 最終ボス
6	T. M. N. T.（ドナテルロ）	544	KGC-IHI-(く)	1コインクリア ノーマル3機
7	T. M. N. T.（ラファエル）	473	BRACK-MAN	1コインクリア ノーマル3機
8	T. M. N. T.（レオナルド）	434	BRACK-MAN	1コインクリア ノーマル3機
9				
10				

ハイテクセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2-1-8 ☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC（上級）	5'27"5	しろうちゃん（ドッギャーン）	1コイン全面クリア ノーマル設定
2	ファイナルラップ2（U. S. A.）	2'18"95	超絶美形巨大型新人 RMD-修一郎	1人プレイ ノーマル設定
3	ファイナルラップ2（ITALY）	2'19"00	T. YOKO	同上
4	ファイナルラップ2（JAPAN）	2'26"98	T. YOKO	同上
5	ファイナルラップ2（MONACO）	2'28"78	T. YOKO	同上
6	琉球	233,820	GONZO.A	1コイン12面 イージー設定
7	スーパーフォーミュラー（チャンピオンシップ）	5'40"610	TAU	レバー、ボタン ノーマル設定
8	アイレム・エア デュエル(連)	624,200	仲野牛肉店	1コイン2-2 ノーマル設定
9	ファイナルファイト（コーディー）(連)	2,901,040	ゴキブリ君1号(モ)	1コイン全面クリア エブリー有
10	ファイナルファイト（ガイ）(連)	2,932,000	RMC-あたしゃなさけないよ!	1コイン6面 エブリー有

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=12

山形県米沢市中央1-14-12セントラルビル1F ☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード（ライフイージー）	9,972,686	FHERISTAS-GIN	全面クリア、スタートライフ15
2	マジックソード（ノーマル）	7,367,394	ファミリーランドカーニバル№839	1コインクリア
3	U. S.ネイビー	1,975,740	FHERISTAS-GIN	1コインクリア ノーマルランク
4	アウトゾーン	3,204,160	LED	3周目、225% ノーマル、5機
5	ピストル大名の冒険	510,900	FHERISTAS-GIN	1コイン、ノーミスクリア
6	あしたのジョー	8'43"	FRG	1コインクリア
7	コラムスII	77,787	グレーターなまらmkII	16面クリア、J2030 イージー
8	ムーンクレスタ	139,070	これはすごい	ノーマル
9	上海II	2,400	ギネス氏故郷に帰る SPR-BOMB	RD17 イージー
10	マーベルランド	439,040	HK	イージー

キャッスル&YOU² ☆=137

東京都町田市原町田6-10-10 ☎(0427)28-8693(プレジャーキャッスル)

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	4,225,100	町田グルメ(研)ダメ夫 JAG-IJO-Ⓦ氏	ALL ノーマル S×12B×4(連)
2	サンダーフォックス(1P)	7,085,700	横浜よりペリー来航! ABY'S-CBY(黒)(船)	ノーミスALL ノーマル3人設定
3	ダライアスII (3画面・Yゾーン)	3,697,350	小田原城より殿来日! CVM-MID涼	ALL(連) ノーマル3機設定
4	サプライズアタック	1,068,190	傘で筐体をつっつく男 Ⓔ-RVS-GUN(罪)	ALL 残0 ノーマル3人設定
5	マジックソード (1P)	14,432,681	Ⓔ-SSC-VAP ドヒョ〜ン!!(受)(験)	モンキー名誉常連 ノーマルALL
6	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,896,700	岡山のヒットマン来日 Disp‥A(人)(桃)(太)(郎)	2-4(連) ノーマル3機設定
7	ピストル大名の冒険	全面クリア	失跡!!まさし(河)!!姿消して60日至急連絡せよ	「戦力不足ラムネ&きなこ餅用意した」
8	ファイナルラップ2 (MONACO)	2'27"36	(祝)日本GP亜久里3位 ABY'S-CBY	ALL ノーマル設定
9	T. M. N. T. (ラファエル)	801	背中に甲らをしょう男 Ⓔ-RVS-GUN(傘)	ALL 残0 ノーマル2匹設定
10	キャメルトライ (スペシャル・タイム)	2'32"3	低プライスばしり君! PC-HRA(銀)(玉)(神)(体)	ALL ノーマル 壁抜け練習中。ダイ

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=11

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトゾーン	9,999,999+α	AH-GACHAPIN	ノーマル 7-3で 達成 残3連無
2	U. S.ネイビー	2,007,170	なし	1Pノーマル ALL 連無
3	GPライダー	105pts	オートマは超下手おろかもの	マニュアル 0'45"97
4	パイプドリーム (Aコース)	1,866,080	けいちゃん	イージー ALL
5	ピストル大名の冒険	89,600	あいうえ	悪ガッパその4 ノーマル連無
6	マジックソード	10,673,537	YS MIN	1Pノーマル 50フロア
7	雷電	3,934,450	HMX-松本	ノーマル 2-3 連無
8	T. M. N. T. (レオナルド)	547	女的らんま命 byなおちょ	1coinALL 1Pノーマル連無
9	ハットリス	90,700	舞蝶	SET 107
10	大工の源さん	1,804,400	島	ALL 残4 永パ無

ハイテクセガ桐生・太田合同集計 ☆=4

群馬県桐生市末広町5-19 ☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムスII	49,155	ETE公	9面クリア イージー
2	パイプドリーム	311,450	NAL	3ミス設定 ノーマル
3	トライゴン	2,280,790	ETE公	1コインノーマル 同時死×2
4	ハットリス	999,999	PINE-APPLE	S=364
5	ツインイーグル	2,418,300	AKD	イージー3機設定 気合と根性!
6	ワルキューレの伝説	1,003,480	VALKYURE	1コインALL ハート5つ
7	カプコンワールド	1,427,200	JAM	1コインALL ハート5つ
8	R-TYPE II	608,600	AKD	1コイン 2-1 すげー調子わりー
9	オーライル	881,270	M. S	1コイン
10	アルゴスの戦士	全面クリア	多数のみなさま	ふっかぁーつ!

カジノカーニバル ☆=12

東京都立川市柴崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー (F/A-18)	861,620	トヨケン+(あ)	10面・ノーマル 連なし
2	U. S.ネイビー (A-6)	178,750	イッチャンイチバ	4面・ノーマル 連なし
3	U. S. (F-14)	120,000	KTP	3面・ノーマル 連なし
4	パイプドリーム (Aコース)	1,816,980	ACC+NGC	ALL 10万×3
5	パイプドリーム (Bコース)	185,720	トヨダ君	ラウンド9
6	パイプドリーム (Cコース)	182,790	日本一周モリ	ラウンド10
7	ニンジャコンバット	5,109	KTZ & AHO	ALLクリア
8	ザ・スーパースパイ	128,900	KTZ	1コイン 6F
9	オーライル	324,260	PPKNZP	ROUND10
10	鮫!鮫!鮫!	298,710	メガドライブ版発売記念!うさちゃん9面!!	3-07

池袋プレイランドラスベガス ☆=2

東京都豊島区西池袋1-22-4 ☎(03)982-1817

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	13,381,221	和幸新宿組YAMATO	1コインALL (必)ボタン有り
2	マジックソード	980,690	超穴ウメ野郎おろかもの	1コインALL 低スコア部門
3	U. S.ネイビー (F/A-18)	2,098,500	HMX-松本	1コインALL 連なし
4	ピストル大名の冒険	421,400	KENYA	1コインALL ノーミス
5	サプライズアタック	738,740	不明	1コインALL
6	トライゴン	2,661,980	つぶし大失敗のおろかもの	2-9 (連)あり
7	雷電	4,781,100	Cômpati	2-6 2P側 (連)あり
8	T. M. N. T.	857	じじょ天	1コインALL (必)ボタン有り
9	ムーンウォーカー	308,170	桂木(勝)龍	1コインALL
10	ファイナルファイト (コーディー)	1,931,970	新宿和幸組にのみい書記長	(連)有り 5面ボス

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,049,600	スピード選択の自由	ノーマル3機 (連)2-5
2	パロディウスだ! (タコ)	986,700	自機を見失った	ノーマル3機 (連)2-3
3	パロディウスだ! (ツインビー)	1,253,600	馬場のビンコインに集まれ	ノーマル0機 (連)2-4
4	パロディウスだ! (ペン太郎)	1,064,500	VICマムシの逆襲	ノーマル3機 (連)2-4
5	ファイナルファイト (ガイ)	3,116,550	☆純と純也とキッシーとまさるはオタッキー	ノーマル(連)2人 ALLクリア
6	ファイナルファイト (コーディー)	3,180,940	アンドレII世	ノーマル2人設定 ALLクリア
7	ミズバク大冒険	91,690	ABC	ノーマル 3匹 4面+1
8	ギガンデス	1,138,100	むらお	ノーマル 3機 (連)8話
9	アイレム・ エアデュエル	461,700	NORI	ノーマル 3機 R7
10	マジックソード	1,094,622	フリップ石田	ノーマル 2人 45階 シーフ(使)

ゲームセンターUFO ☆=73

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サプライズアタック	426,190	あったまきたBT、 キッスが熱いでしゅ	7-1
2	パイプドリーム (Aコース)	607,590	URX UHY½面相	A-3スタート A-12で死
3	ピストル大名の冒険	ALL	SCM-SKG	永パでしゅ♥ またクソゲーだ!
4	ミズバク大冒険	ALL	熱いアイス BT、	残1
5	クイズH. Q.	85,000	URX-SKG	ALL
6	ムーンウォーカー	316,840	URX-緑の少年	ALL
7	アウトゾーン	999,999	SEP-ACC	ALL 連射有り 町田店
8	ファイナルラップ2 (ITALY)	2'08"21	CHU、Q 師匠&ODA-Z弟子	2P
9	ファイナルラップ2 (MONACO)	2'27"73	CHU、Q	1P
10	ファイナルラップ2 (ITALY)	2'18"85	URX-MAX$\sqrt{16}$	1P

ハイテクノーベル神保町 ☆=80

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ (ビギナー・タイム)	0'48"3	IGA(夫)に捧ぐTYR-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル黒ALL まさし君は只今
2	キャメルトライ (エキスパート・タイム)	1'11"4	僕の春は売却済TYR-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル黒ALL ワールドダービー
3	キャメルトライ (スペシャル・タイム)	1'18"6	抜き過ぎ注意!TYR-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル黒ALLに 夢中の為、党首
4	キャメルトライ (ビギナー・スコア)	1,060,890	ライバル再登場TYR-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマル黒ALL 代理にひむ選任
5	キャメルトライ (エキスパー・スコア)	7,978,840	新かせぎ発覚!TYR-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマルDr.キャメルALL
6	キャメルトライ (スペシャル・スコア)	9,999,990+α	タンパク不足!TYR-キャメ(研)-MAC(夫)	ノーマルZAC'N ALL
7	空牙 (1P・シルフ)	4,844,020	EXCEL-月白金SIG(往)(復)(ヒ)(ン)(タ)(済)	ノーマル ALL (連)残=0
8	ナイトストライカー (Sゾーン)	92,822,130	全日本ナイス党党首代理TYRANT-ひむ	ノーマル ALL PB×6超女!
9	ナイトストライカー (Tゾーン)	91,431,700	全日本ナイス党党首代理TYRANT-ひむ	ノーマル ALL PB×6よだれ
10	ナイトストライカー (Uゾーン)	90,271,850	全日本ナイス党党首代理TYRANT-ひむ	ノーマル ALL PB×6たらすな

プレイランドスカイシアター ☆=10

埼玉県深谷市大字西島729-1 ☎(0485)73-8667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム(1p) (ノーマル・1キ・Aコース)	2,977,570	ESSAY(秘)JUN(人) あと50万点は出るハズ!	1コイン ALL (A. S×9)
2	パイプドリーム(1P) (ノーマル・1キ・Bコース)	2,775,780	パイプ(研)REO-SP まだ手抜きがあるよ!	1コイン ALL (A. S×8)
3	パイプドリーム(1P) (ノーマル・1キ・Cコース)	600,280	来月にJAG-HS氏のPLAYに期待します	1コイン LV14 (LV3〜A.S×2)
4	U. S.ネイビー (ノーマル・(連)なし)	2,145,870	ESSAY(秘)SYU ネームを変えて……	1コイン ALL P. B×4あと30万?
5	コラムスII (ノーマル)	39,588	心機一転がんばるゾ! でもやっぱり弱いよ(タ)	1コイン R=10 J=1159
6	アイレム・エアデュエル (ノーマル・3キ・(連)なし)	1,203,500	SC-MIZ♡(低)	1コイン 全2周 2P側 残×4
7	スノーブラザーズ (ノーマル・3キ・(連)なし	6,228,230	スノ(研)REO-SP	1コイン ALL 残×0 S.W成功
8	ピストル大名の冒険 (ノーマル・3キ・(連)なし)	全面クリア	CPF-II-B. F(政) ESSAY(秘)JUN(人)	1コイン ALL 共に1ーミス2名
9	琉球 (ノーマル)	327,590	EPT	1コイン R=16
10	G-LOC (ノーマル・初級)	1'41"8	ESSAY(秘)新命明	1コイン ALLあと7秒

ゲームセンターコパIII ☆=17

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル (ノーマル設定)	6,895,510	パワーアップはシーモンキー!かまし	ALL連射あり ノーミス
2	コラムスII (イージー設定)	80,734	ポイントターゲッターだ! RAG. T-TEM	ジュエル2399 ステージ17
3	バルーンブラザーズ	1,076,050	清一色男! RAG. T-TEM	ライン634 ノーマル設定
4	ファイナルラップ2 (ITALY)	2'18"85	そろそろ愛車が車検だ N. ARC-ZAP	ALL 1P
5	ファイナルラップ2 (U. S. A.)	2'17"70	ストリップストリーム N. ARC-ZAP	ALL 1P
6	ファイナルラップ2 (MONACO)	2'28"65	泡(研)ぶち込み隊長!! N. ARC-ZAP	ALL 1P
7	マジックソード (1P)	10,477,699	ひもパン!	ALLノーマル ビギニングスタート
8	ライディングヒーロー (W. G. Pモード)	D. P=69	92レビン買ったぞ! N. ARC-YU!	ALL1コイン ノーマル設定
9	デンジャラスシード (ノーマル設定)	4,023,400	中型二輪免許使用! かまし	ALL S×10 R×2 B×3
10	クラックス (工場設定)	13,032,972	最後に奇跡のビックバンRAG. T-TEM	ALL 1Cワープ有 イエスランピング

荏原ゲームコーナー ☆=114

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム (Aコース・1P)	3,312,440	IGAよ帰ってこい! EGC-(元)MKZ	ノーマル ALL A. S×10
2	パイプドリーム (Bコース・1P)	2,468,860	パイプ(研) REO-SP	ノーマル3〜ALL A. S×6
3	パイプドリーム (Cコース・1P)	4,379,390	パイプ(研)練鑑支部! JAG-誘爆H. S	ノーマル ALL A. S×13
4	オーライル	7,086,900	樋口君カサ忘れてるよ EGC-(旅)POW	ノーマル ALL
5	コラムスII	67,897	次はスーパーパンか? ⒺSSC-VAP	ノーマル 14面 J=1744
6	ピストル大名の冒険	712,700	爆心地は樋口君! EGC-(旅)POW	ノーマル ALL 永パ未使用
7	ガンディーラー	ROUND 15	樋口君元気? EGC-(元)MKZ	ノーマル LEVEL5
8	ザ・スーパースパイ	240,400	超激怒発狂爆発君!! EGC-STR	ノーマル LEVEL5
9	ブレイウッド	ALL CLEAR	誘爆OYA-Gの基板 EGC-(旅)POW	おやじ火災待ち! ガンバレ
10	ツインビー	6,623,650	ISE-筋君 HST-(お)SPT	ノーマル 4-1

八千代プレイランドカーニバル ☆=3

千葉県八千代市八千代台東1-6-17 ☎(0474)85-2235

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハングオン	36,211,420 (4'42"56)	なんと東亜プランな雷電なんだろう GNP	R-ノーマル T-ノーマル
2	ハテナ?の大冒険	2,760,600	個人申請の方は? 杖島虹島GNP	ノーマル 1コイン ALL
3	コンバットライブス (ブリッツ)	1COIN ALL (体力残231)	東亜プラン賞 雷電 GNP	ノーマル 150回復
4	ムーンウォーカー	290,380 (1COIN ALL)	オペラ座の快傑ズバット NSR	ノーマル2機設定 V-LOW
5	パイプドリーム (Aコース)	209,840 (L7スタート11面)	オペラ座の快傑ズビズバNSR	ノーマル 1機設定
6	T. M. N. T. (レオナルド)	368	TKM	ノーマル 2機設定
7	T. M. N. T. (ラファエル)	378	AHO	ノーマル 2機設定
8	マジックソード	12,641,444 (ビギニングスタート1COIN ALL)	吉祥寺のチキンジョージ博士 FCM	ノーマル ワープなし
9	サプライズアタック	205,520 (R5-2、24PTS)	新スペシャルホールドここに完成 HEC	ノーマル 3機設定
10	U. S.ネイビー (F/A-18)	2,012,040 (PERFECT3)	祝・雷電CD発売! 黒ジャン虹島FCM	ノーマル

ハイテクランドセガ大船店 ☆=3

神奈川県鎌倉市大船2-16-45 ☎(0467)43-3919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル(1P)	517,970	PAT	14面 ノーマル
2	マジックソード (1P)	12,592,091	ECM-ZENJI	ALL ノーマル
3	コラムスII	37,732	無ノーター宣言	9面 J-989 ノーマル
4	雷電	4,705,850	CHAT-雷(研) あああるじいぶう	2周目5面 2P側使用
5	キャメルトライ (エキスパート)	2'06"6	VMT-DAN	ALL 黒玉 抜け技なし
6	T. M. N. T. (ラファエル)	624	ノーターキラー	ALL ノーマル
7	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,500,100	VMT-RED	2周目3面 ノーマル
8	パロディウスだ! (タコ)	1,267,600	VMT-ABU	2周目3面 ノーマル
9	琉球	235,230	SYLPHEED-AU!	12面 ノーマル
10	ホットロッド(1P)	2,308,800	VMT-ABU	6周目3面 1コイン

中央プラザ大泉店 ☆=3

東京都練馬区東大泉1-35-6永楽ビル2F ☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	キャメルトライ (ビギナー)	159,090	あくま少年ちゅんちゃんちょん	3'03"07(黒玉)
2	キャメルトライ (エキスパート)	201,630	レーザーメスのしなお	4'52"2(ZAC' N)
3	キャメルトライ (スペシャル)	535,980	プリバリーズ	4'19"3(ハナクソ)
4	琉球	371,030	TOM	1コイン16面
5	ダークシール	959,150	MIA-ELF学園生代表	残2、ハード
6	カダッシュ (僧侶)	LV16	MIA-ELF学園生代表	ALLクリア
7	U. S.ネイビー	927,850	パンツでダッシュのタツミン	最終面
8	プラスアルファ	2,987,300	ヨモツシコメくらもち	
9	テトリス	999,999	ブラックマスターハス	786ライン
10				

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=101

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レーシングヒーロー (フランス→日本→エジプト)	60,651,680	MSO-10-LIE	ALL、バグ有 ノーマル
2	スノーブラザーズ (1P)	5,818,880	REO-SP	ALL ノーマル
3	ピストル大名の冒険 (かっぱ→しゅりけん→あやかし→ゴンスケ)	428,700	KENYA	ALL、ノーミス ノーマル
4	マジックソード (1P)	12,970,230	Ⓒ-Ⓒ-Ⓟ	ALL ノーマル
5	クイズH. Q.(1P)	95,000	をうfrom伊勢佐木	ALL、ノーマル JX1、TX4
6	T. M. N. T.(1P)	543	EAST-MAX(長)(人)	ALL、3P使用 ノーマル
7	ムーンウォーカー (1P)	297,580	星白金あつし夫 =めし夫	ALL ノーマル
8	雷電(1P)	5,825,800	KSGな人	3-0、2P使用 ノーマル
9	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,621,300	GMC-立松	2-3 ノーマル
10	コズモギャング (1P)	102	1コずつのびる!? Ⓔ一星白金B・SⒸ	ALL ノーマル

君こそゲーメスト！

その1

U.S.ネイビー		2,593,050	CYCLONE-HURRICANE	個人申請ゲームセンターラップ(大阪)
パイプドリーム	Aコース	3,932,080	O/V中現在増加中 GEKi	タウンスポット プレイランド(大阪)
	Bコース	2,798,820	INDICK-Y.384どひょーん	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
	Cコース	4,392,500	こが	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
ピストル大名の冒険		773,600	WZH	ビッグキャロット 京都(京都)
サプライズアタック		1,068,190	傘で筐体をつっつく男 (E)-RVS-GUN(罪)	キャッスル＆YOU² (東京)
オーライル		7,086,900	樋口君カサ忘れてるよ EGC(旅)POW	荏原ゲームコーナー(東京)
GPライダー		D.P＝105	マニュアル,全国8店の皆様 オートマ全国4店の皆様	
バルーンブラザーズ※		1,248,070	もう2度とやらない森の	ゲームブティック ジャック＆ベティ(山形)
琉球		355,880(17面)	T.OKAMOTO	ゲームインカナザワ(石川)
コラムスII		85,967(17面)	Y.N	PLAY CITY NASA 杉本町(大阪)
T.M.N.T.	レオナルド	886	柊BUG (月末の覇者！)	ハイテクセガ高崎
	ミケランジェロ	894	柊BUG (Sファミ購入？)	
	ドナテルロ	899	CSD-DAR (うえすぎ君また来てね！)	
	ラファエル	883	柊BUG (林原めぐみ使用！)	
ファイナルラップ2 JAPAN		2'25"30	JUN.C	個人申請サンペデック ナムコランド(千葉)
クイズH.Q.		101,000	CSD-AGF(犬) (いせえび！)	ハイテクセガ高崎(群馬)
大工の源さん(ニューバージョン)		4,584,800	NG3-哀戦士☆NAT³	個人申請 ハイテクセガ太田(群馬)
サンダーフォックス		7,085,700	横浜よりペリー来航！ ABY'S-CBY(黒)(船)	キャッスル＆YOU²(東京)
マジックソード		14,735,111	ラムネ＆AOココア様FC (E)SSC-VAP	個人申請プレイシティキャロットTOC(東京)
雷電	(連)なし	10,000,000＋α	ベジータ(ま)	個人申請ハイテクセガ 神戸(兵庫)
	(連)付き		EXCEL-星白金HIR	個人申請ジョイフルランド ヒノーズ下井草(東京)
	(連)付き		KSGな人(魔)	個人申請プレイシティキャロット高田馬場(東京)
アイレム・エアデュエル(連)付き		1,213,100	GRF-(て)CHAK (G.M大賞決定！)	ハイテクセガ高崎(群馬)
パロディウスだ！	ビックバイパー (連)付き	1,754,700(2-6)	IML-YUJ	イエローハット(愛知)
	ビックバイパー (連)なし	1,470,600(2-6)	BOM(ど)	ビッグキャロット 京都(京都)
	タコ (連)付き	2,351,800(2-10)	HCM-POTSU	イエローハット(愛知)
	タコ (連)なし	2,374,600(2-7)	SDI-BOSTON	チャレンジャー関大前(大阪)
	ツインビー (連)付き	2,021,600(2-8)	MIROK！	イエローハット(愛知)
	ペン太郎 (連)なし	1,649,800(2-6)	前衛が最強の敵… SDI-哭きの(有)	PLAY CITY NASA 杉本町(大阪)
スノーブラザーズ		6,228,230	スノ(研)REO-SP	プレイランド スカイシアター(埼玉)
G-LOC	初級	1'34"3	神帝CYG(ど)	ビッグキャロット 京都(京都)
	上級	2'24"2	AM初日デコピンの人にからんだGY	個人申請ハイテクセガ 東松山(埼玉)
NAM-1975		1,174,700	衛星放送の時代は もう終わりだ終わりM.S©	弘前ハイローザスペースランド(青森)
ファイナルラップ2 ITALY		2'15"58	T.N	札幌そごう内 ゲームスポット(北海道)

今月は、例年のごとくAMショーに出展されたゲームが発売されてニューゲームが多いのが特徴。その中での一番人気はU.S.ネイビー。万引技とも言われているものを使用しているので点差がかなりある（3～10面まで成功したとのこと）。

2番人気がパイプドリーム。コース別に分けての集計で、2P同時は集計してません。標準設定は1機のみなのでミスは許されないのがきつい。いずれはパターンが究極になったところでの末尾勝負になりそう。

ピストル大名の冒険は、永久パターンの声がありますが、なりそうでならないようなのでとりあえずは集計します。

サプライズアタックも早々と全面クリア。クイズのほうはともかく、最終的には秒単位の争いになりそう。

オーライルも、これまた早々と全面クリア。しかも、ノーミスが最低条件となるので、いかにザコを逃さないかがポイント。

GPライダーはドライバーポイントで集計。マニュアルとオートマで分けましたが、オートマのほうはALL1位が難しそう。ちなみに、ベストラップの集計はしません（ウイニングランのときも声はあったがやらなかった）。

バルーンブラザーズは先月の記録がそのまま1位です。

タイトー小田原周辺 ☆=50

神奈川県小田原市鴨宮636-1忠実屋鴨宮店内 ☎(0465)48-2127

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード (完全ノーマル設定)	12,050,127	なぜかファミ通に載ったぞ小田周(遊) WIZ!	ALL 1P ウイルトーク
2	T. M. N. T. (ドナテルロ)	820	今日はのせるものなし SBK-S. T	ALL・ノーマル ウィルトーク
3	テトリス (イージー)	570ラインでカンスト	来月からどないしょ? SBK-S. T	全消しなし 忠実屋鴨宮店
4	グラディウスIII (無敵未使用・EDIT)	1周目 最終面大ガニ	ピストン大名の冒険(倫) SBK-HOT	Cミサイル S オプ バーティカルFF
5	アウトラン (U. S. A.Dコース)	4'37"89	SBK-血祭り君 やきいも3秒男だ!(金)	ALL・ノーマル 80秒 オレンジ
6	ダライアスII (3画面・上のZ)	3,730,810	きっと君は来ない! CVM-MID涼	ALL・ノーマル(連) ジョイランド店
7	ダライアスII (3画面・上のV)	3,836,110	1人きりのクリスマス CVM-MID涼	ALL・ノーマル(連) ジョイランド店
8	ダライアスII (3画面・W)	3,941,580	もてない男の代表例! CVM-MID涼	ALL・ノーマル(連) ジョイランド店
9	ダライアスII (3画面・X)	3,769,280	超々ドラクエ男だ!! (S)-ZZG-PUL	ALL・ノーマル(連) ジョイランド店
10	ダライアスII (3画面・下のZ)	3,573,020	神様僕の勇気を返して CVM-MID涼	ALL・ノーマル(連) ジョイランド店

ニュースター ☆=1

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)32-7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電 (1P側)	4,005,600	S. Y	2-4(連)なし ニュースター店
2	トライゴン	1,601,620	S. Y	2-7(連)なし ニュースター店
3	パロディウスだ! (マニュアル・ビックバイパー)	900,100	S. Y	2-1(連)なし ニュースター店
4	T. M. N. T. (ラファエル)	439	RAA	4面 ノーマル ニュースター店
5	マジックソード	3,221,608	GEN. XYZ	49面 スターライト店
6	コラムスII	27,510	CAPRICORN-田中	6面 J-802 ニュースター店
7	エアインフェルノ (救助編)	999	JNY-SET	ALL ノーマル ニュースター店
8	スノーブラザーズ	1,222,650	忍者マスター・仁	24F ノーマル ニュースター店
9	ハットリス	193,522	JRA-あらい魔美	SET-217 ニュースター店
10	G-LOC (初級)	2'45"6	S. Y	ALL ノーマル ニュースター店

西銀座ゲームプラザ ☆=1

山梨県甲府市中央1-12-43 ☎(0552)32-5656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー	1,989,820	KEI	ALL ノーマル パーフェクト×5
2	サプライズアタック	411,190	KEI	ノーマル設定 5-2
3	コラムスII (ノーマル)	51,775	ANP	J=1361 10面(ノーマル)
4	アウトゾーン	9,999,999	ANP	1ミス 7-3 638×(ノーマル)
5	T. M. N. T. (ドナテルロ)	676	KEI	最終ボス 1コイン
6	雷電	882,800	XXX	1P 1-5 (ノーマル)
7	コラムスII (イージー)	83,565	ANP	J=2058 17面(イージー)
8	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,083,300	ANP	2-2
9	ザ・スーパースパイ	59,300	YAS	ノーマル設定 B-1
10	スーパーマスターズ	−19	POP	11バーディー 4イーグル 3パー

プレイシティキャロット松本店 ☆=4

長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー	2,120,700	FAM-藤井八雲	ノーマル ALL PB×4
2	サプライズアタック	254,590	FGD-(蟹)やっぱオレしかいないじゃん!	ノーマル 5-1 30pts
3	ミズバク大冒険	2,008,870	BIE	ノーマル ALL
4	コラムスII	27,013	.Z.(酒屋)	ノーマル 6
5	ピストル大名の冒険	182,600	T. Y	ノーマル その他不明
6	パイプドリーム (Aコース)	1,704,010	NARC-U06-TMN・RAY	2設 ALL 10万×4
7	パイプドリーム (Cコース)	763,250	KATSU(勝)	2設 13 10万×2
8	パロディウスだ!	1,076,100	OPN	ノーマル 2-2 マニュアル
9	ニューラリーX	226,990	たぶん昔やり込んだ人	不明
10	ウイニングラン鈴鹿GP	店員バトルロイヤル	1位:MID 2位:(F) Z 3位:(吉)だ!	棄権:久保田 打倒MID!(F)(吉)

ハイテクセガ万代店 ☆=7

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC (初級)	2'09"4	XTZ-丁寧礼	クリア ノーマル設定
2	T. M. N. T.	424	FARM-ANI-EMI(ふ)	ステージ4 ノーマル2機設定
3	琉球	207,040	A、K、D、N、O、A	ラウンド11 ノーマル設定
4	ムーンウォーカー	273,140	ARROW-FAI	1コインALL ノーマル設定
5	オーライル	168,730	まろん	1コイン6面 ノーマル
6	グラディウスII	4,857,900	FARM-ANI-EMI(ふ)	7周目8面 4-F 20万エブリ
7	雷電	4,603,580	XEV	2-6 ノーマル
8	コラムスII	36,453	BASH!!(は)	ステージ8 ジュエル887
9	クラックス	14,304,227	VAL-MYB(椎)	ワープなし WAVE90イージー
10	マジックソード	10,214,823	BEA-伊藤(あ)	1コインALL ノーマル設定

ゲームタウンファンタジー ☆=3

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー	751,430	おったまげーしょん すっとびドリ科ロードランナー	10面
2	琉球	111,770	TAL	頭がいたい!
3	ザ・スーパースパイ	FLOOR B-1 38,700	DES-ハラへった B. B	す
4	パイプドリーム (Aコース)	117,350	人間模怒寄	A-11 ず
5	マジックソード	7,159,990	MAS	め
6	雷電	3,398,170	DRA	2-2 2P使用
7	ニンジャコンバット	5面 2,393	びっくらめーしょん ハラペコ狼科 ワイリーコヨーテ	
8	コラムス	L166 J5485 6,631,452	MIKIの友人 ABC	
9	ファイナルラップ2 (U.S.P. 1P)	2'18"36	SPAN SPAPAN SPAAAAN	
10	スーパーモナコGP	ドライ ウエット ポイント 25,289 30,259 4,904	GTS	7S

がらん3

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)83-1463

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	609,110	AKO……(あ)	1-5
2	雷電	808,310	PIP	1-5
3	コラムス (ハード)	4,076,963	PST-NPIP	L133 J4329
4	コラムス (イージー)	49,373	バット……(あ)	L12 J447
5	マジックソード	5,338,981	ATM-C-ILufy 第1級レゲー	ALL
6	バトルシャーク	10,915,770	PST-(地)龍太	R9BOSS
7	ピストル大名の冒険	323,900	PST-NPIP	クリア
8	アイレム・エアデュエル (2P)	692,500	LufyとGAA	コブラとまむし
9	テトリス	999,999	ATM-Buchi	L99 ライン999
10	ライフフォース (赤)	10,000,000	Luky7-Now Win!	19周目2面

キャノン最前線 ☆=37

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム（Aコース）	3,454,660	DCC-AGAS-KACⓟ	A-ALL ノーミス
2	パイプドリーム（Bコース）	2,375,320	AKIた	B-ALL 2ミス
3	パイプドリーム（Cコース）	3,500,260	IML-UUUた	C-ALL ノーミス
4	雷電	4,561,080	UME	2-7 2P側連なし
5	琉球	348,170	DCC-AGAS-KACⓟ	〔16〕
6	マジックソード	11,996,434	SHO	ALL
7	バルーンブラザーズ	890,120	浪人生OKO	L729 あんたうますぎでっせ
8	U. S.ネイビー	1,819,260	TOM	ALL
9	鮫!鮫!鮫!	1,978,540	WNK-さっちん家²	10-02 連射付き
10	サプライズアタック	47,110	京都ロン研の方、ありがとうございました	またこりずにきてください…

HI-TECH SEGA金沢店 ☆=18

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル	759,490	水島屋 雲雀"仙台に永住希望、豊㊙	ノーマル設定 R.16
2	パイプドリーム（Aコース）	1,679,950	せつ◯君 僕と双子じゃ いやなんかぁ	ノーマル ALL 10万×3
3	コラムスII	51,634	すさまG-BISKESひ	ノーマル設定 ST.9
4	琉球	258,150	SOU.(RG2700万)	ノーマル設定 R.14
5	T. M. N. T.（ラファエル）	798	KRT-RIK	ノーマル ALL ㊙ボタン有
6	雷電連（2P側）	2,272,860	大和田-ストレッチプリ夫	AREA 2-0連射有
7	空手道	2,000,000+α	IKD-GON馭林(ZILCH)	名人1周+α つ・か・れ・る
8	ブラックドラゴン	3,132,000	KRT-オタク男KOS	ノーマル ALL
9	最後の忍道	1,357,200	FGK-VIRGO	イージー4人設定 ALL 残×0
10	ゲイングランド（1人2P部門）	59,879,905	IKD-GON馭林(現在リハビリ中)	ノーマル120秒 ALL、激甘です

プレイシティキャロット長岡店 ☆=9

新潟県長岡市大手通1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S. ネイビー（F-14）	1,924,480	永パはないが稼ぎが熱いか?あ	ALL 単なるクリア
2	パイプドリーム（Cコース）	2,383,420	RHEA	ALL
3	ピストル大名の冒険	675,400	プライス店員 星野秀則(仮名)	ALL ノーミス 永パなし
4	コラムスII	39,953	K. W	1P 8面の次の面
5	マジックソード		多数の皆様次回は稼いでね?	ALL
6	雷電	4,638,430	おっさん復活に期待! JOB-ヒビーンあ	1P側連なし 3-0
7	ハードドライビング	1'26"43	湯本洋士様	ALL マニュアル
8	サプライズアタック	221,500	まさにザ・プライスアタック(死語)あ	5-1 超パターンゲーム
9	雷電	432,000	土田君(店員引退)	1P側 3面ボスで死亡!
10	コラムスII（対戦部門）	30勝16敗	よつや VS 土田君	私の勝ちですね（よつや氏談）

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=17

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー（F/A-18）	2,138,500	HIK・パーフェクト×20	ALL 連無
2	コラムス（ハードスタート）	50,438,637	MAO	L=295 J=9999
3	マジックソード	10,640,329	STS	ALL 連無
4	コラムスII	36,430	MAO	ステージ,7 J=1170
5	パイプドリーム（Aコース）	1,684,890	MAO	ALL
6	パイプドリーム（Cコース）	603,520	MAO	14ステージ
7	サプライズアタック	383,250	ZIE, GREAT! ☆ナンバー1はオレだ	7-2 40Pts
8	ピストル大名の冒険	408,600	名無子	ALL
9	ミズバク大冒険	1,030,460	ERG, オレ前坂ゴンベ太郎、見てるか?	ALL 残4
10	雷電	5,257,500	由弥	2-7・1up×1(青) 連無

ウィルトークTAITO金沢 ☆=12

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	T. M. N. T.（ラファエル）	502	Mr. Do!	1コインALL残×0 ノーマル2人設定
2	T. M. N. T.（レオナルド）	451	Mr. Do!	上に同じく
3	T. M. N. T.（ドナテルロ）	819	Mr. Do!	上に同じく
4	T. M. N. T.（ミケランジェロ）	475	Mr. Do!	上に同じく
5	コラムスII	28,841	DNA	7面 J-680
6	ローラーゲームズ	75,264,740	ZNP	
7	ファイナルラップ2（U. S. A.）	2'17"08	DNA	ノーマル設定 1Pのみ
8	ファイナルラップ2（ITALY）	2'19"87	DNA	
9	ファイナルラップ2（JAPAN）	2'30"11	ファイナルラップ2をやると	
10	ファイナルラップ2（MONACO）	2'27"48	フェラーリがきらいになりませんか?	

ハイテクセガ長岡 ☆=3

新潟県長岡市坂之上町2-4-5 ☎(0258)36-3464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC（初級）	2'37"8	N. N	1コインALL
2	G-LOC（中級）	3'59"7	高飛車リーギ	1コインALL
3	G-LOC（上級）	5'05"3	KHAM	1コインALL
4	エアデュエル	499,900	TARACHANS	R.7
5	コラムスII	42,869	ひーくん	R.9 ジュエル1301
6	スーパーバレーボール	72,700	いわしみや大キライ LAN II	1コインALL 金メダル
7	琉球	247,580	ALSHRK	1コイン12面
8	上海II	682	SEGA	R.5
9	ホットロッド	1,865,845	HIDEKI	4周
10	スーパーモナコGP	4,372	M. O	AT

天野スポーツのゲームコーナー ☆=6

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト（コーディー）	2,888,020	アッポー	ノーマル設定 連無し
2	ファイナルファイト（ガイ）	3,074,220	S、H	ノーマル設定 連無し
3	戦場の狼II	628,100	ISK-KK	ノーマル設定 1コインALL
4	コラムス	3,882,880	ケーマーX	ノーマル設定 L132 J4265
5	エイリアンストーム	9.33	A、S	ノーマル設定 1コインALL
6	マジックソード	10,481,444	名古屋の名人	ノーマル設定 1コインALL
7	ダライアスII	3,543,090	K、A	ABDGKPV ノーマル設定
8	大工の源さん	186,600	大工のヨッチャン	ノーマル設定 1コイン6面
9	チキチキボーイ	2,022,810	碧南市のHだ	ノーマル設定 1コインALL
10	あしたのジョー	10'18"	西尾の会社員	ノーマル設定 1コインALL

扇が丘レジャーセンター ☆=8

石川県石川郡高橋町86-2 ☎(0762)48-3765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（テクニカル）	2'20"013	TRS	
2	ピストル大名の冒険	646,400	D. K	
3	コラムス	40,066,129	クイズ王の館か	JWEL=9999 LEVEL295
4	コラムスII	26,587	ぱいがん	J=639 ST.7
5	U. S.ネイビー（F/A-18）	2,178,920	すさまG-Rカモネ㊁	ALL P×4連
6	オーライル	538,330	すさまG-ARIESよ	ST.14
7	パイプドリーム（Aコース）	357,350	ピンボールゲーマー EXCARIBUR	A-13
8	GPライダー（マニュアル1人プレイ）	105	手が痛いD. K・全部一位	FIRSTESTLAP46"21
9	サプライズアタック	395,570	すさまG-福沢ジャストミート郎	ST.72 D×2ポイント40
10	T. M. N. T.	720	すさまG-ARIESよ	S.5ボス

ゲームインセガ高岡 ☆=4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル	100,080	SP MAGGY	ノーマル R-6
2	琉球	231,100	SHINYA	ノーマル 12面
3	U. S. AAFムスタング	1,067,100	うむ!	ノーマル 連射付 1-8
4	チキチキボーイズ	1,896,010	TAkhirō. A	ノーマル 10万たりなかった
5	ファイナルファイト（ガイ）	3,294,820	GUY	ノーマル 連射付 ALL
6	ファイナルファイト（コーディー）	3,073,430	スーパコラムスマスタ	ノーマル 連射付 ALL
7	エイリアンストーム	9.40	A・T	ノーマル 女でALL
8	グラディウスIII	492,160	T・M	ノーマル 9面 B-TYPE
9	マジックソード	16,234,122	A・T	ノーマル ALL
10	ラストデュエル	651,050	SŌF-FIN	ノーマル 連射付 2周ALL

ジョイランドタイトー草津 ☆=3

滋賀県草津市大路1-7-12 ☎(0775)62-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	G-LOC（初級）	2'00"3	ひなさん	残178.7秒
2	G-LOC（中級）	4'10"1	ひなさん	残143.9秒
3	コラムスII	39,921	EAP-N、T -PMXり	8面
4	パイプドリーム（Aコース）	507,210	SDI-TOK-IMO	16面
5	パイプドリーム（Cコース）	539,380	MOVEMENT -あらいぐま竹井床	13面
6	T. M. N. T.（ドナテルロ）	607	SVR-INJ NISす	ALL残0
7	コラムス（ハード）	52,711,283	TRM-AXL	L-295 J-9999
8	パロディウスだ!（タコ）	1,405,600	SDI-TOK -辻あに	2-3
9	パロディウスだ!（ツインビー）	1,587,200	SDI-TOK -辻あに	2-2
10	スノーブラザーズ	3,852,890	竹井ちゃんっ!MOV-MPYよしみ君だお	ZZG-PULさんありがと!ALL

ゲームセンター大野プレイランド ☆=5

福井県大野市陽明町1-1401 ☎(0779)65-1146

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	雷電	1,714,160	SHS-よしえA	8面 2P使用
2	戦場の狼II（2P）	1,229,350	松五郎 チェックウ-K. K	2Pトータル ALLクリア
3	戦場の狼II（2P）	1コインALL	春日翔飛 FNL-KWA	
4	戦場の狼II	999,990+α	らーくーしょー 春日翔飛	1コイン ALL
5	トライゴン	2,243,190	うでつるう~ FNL-KWA	連なしノーマル ALLクリア
6	あしたのジョー	カーロスIR.6 秒KO	師走だねぇ 春日翔飛	ハリマオで死亡
7	あしたのジョー	力石4秒	THE FAKUS	ハリマオで死亡
8	あしたのジョー	ホセ51秒	K. K. K	1コイン ALLクリア
9	サンダークロス	10,231,840	ただのひま人 FNL-KWA	9周目3面でやめた 残42
10	スーパーマスターズ	ALLクリアいまだできず	SHS-よしえA	むずかしい

オレンジハットとなみ店

富山県砺波市新又147-1 ☎(0763)33-1863 栃 砧

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーダイン	1,083,130 1コインALL	ぱいがん	工場出荷設定連 620700CR.
2	パイプドリーム	571,150	FGD-Balさん	工場出荷設定 AコースR-10
3	U. S.ネイビー（F/A-18）	1,782,110	ハイ!こちら上用賀薬物研究所独身寮です	工場出荷設定連 1コインALL
4	ドラゴンバスター	1,534,290	MESLON	工場出荷設定 R-23
5	アーガス	856,690	水島屋雲雀"…強い。豊㊙	工場出荷設定連 R-6
6	ラビオレプス（エキスパート）	8,102,400 ALL	横田ボワ夫(新生アテナ号)	工場出荷設定連 裏-110万
7	ミズバク大冒険	9,144,350	JUNと、とし坊	工場出荷設定 ALL
8	グラディウスII	7,000,000 9-1(4-F)	FGK-VIRGO	工場出荷設定連 時間切れでやめる
9	オーライル	277,980	星君の絵ってイイね!御前ってイイ奴ね相	工場出荷設定 R-9BOSS
10	バルトリック	521,950	互いにホメ合う2人だが楽の量は増えてゆく	工場出荷設定 2-1BOSS

ビッグキャロット京都 ☆=40

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・ブランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー（F-14）	2,385,510	2面で終了済の ほく	ALL ノーマル設定
2	サプライズアタック	635,820	WZH	PTS40 ALL
3	パイプドリーム（Aコース）	3,733,600	OKZ(PIYO)²BOY小泉	レベル1~ALL ノーマル設定
4	パイプドリーム（Bコース）	2,202,190	ISP.	レベル1~ALL ノーマル設定
5	ピストル大名の冒険	773,600	WZH	1コインALL ノーマル3人設定
6	コラムスII	41,876	響KYO	STAGE9 J=1125
7	パロディウスだ!（ペン太郎）	1,321,300	BOMTONと	2-6マニュアル ノーマル3匹設定
8	パロディウスだ!（ビックバイパー）	1,470,600	BOMと	2-6マニュアル ノーマル3機設定
9	パロディウスだ!（ツインビー）	1,988,900	BOMと	2-6マニュアル ノーマル3機設定
10	G-LOC（初級）	1'34"3	神帝CYGと	残タイム179.7 ノーマル設定

イエローハット ☆=90

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パロディウスだ!（ビックバイパー）	1,754,700	IML-YUJ	2-6、MT (連射装置付)
2	パロディウスだ!（タコ）	2,351,800	HCM-POTSU	2-10、MT (連射装置付)
3	パロディウスだ!（ツインビー）	2,021,600	MIROK!	2-8、MT (連射装置付)
4	パロディウスだ!（ペン太郎）	1,293,300	BOMと	2-4、MT (連射装置付)
5	U. S.ネイビー(1P)(F/A-18)	2,315,510	IML-YUJ	ALL
6	サプライズアタック	967,390	T. Mまんぼう	ALL 残0
7	ピストル大名の冒険	416,300	IML-YUJ	ノーミスALL コースA、B、C
8	雷電(1P)	8,340,470	XYZ㊙	3-3 青 (連射付)1P×0
9	パイプドリーム(1P)(Aコース・2機設定)	3,561,920	HCM-IML-てった	ALL 1ミス 100000×9回
10	パイプドリーム(1P)(Cコース・2機設定)	3,499,690	IML-UUUた	ALL 1ミス 100000×13回

ゲームインカナザワ ☆=7

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムスII	29,389	T. R. T	ノーマル ST7, J711
2	琉球	355,880	T. OKAMOTO	ノーマル R17
3	カダッシュ（忍者）	EXP60,000+α	魔神衆邪神ORC	ノーマル ALL
4	カダッシュ（戦士）	EXP60,000+α	横用ボワ夫	ノーマル ALL
5	カダッシュ（魔法使い）	EXP60,000+α	横用ボワ夫	ノーマル ALL
6	カダッシュ（僧侶）	EXP60,000+α	横用ボワ夫	ノーマル ALL
7	あしたのジョー	ALL	かがや	ノーマル ALL
8	ファイナルファイト（コーディー）	3,585,630	魔神衆邪神ORC	ノーマル 残×0 ALL 連射付
9	スーパーマスターズ	-15	三井謙介	ノーマル ALL
10	チキチキボーイズ	1,123,870	GAPLUS	ノーマル R4ST3

書店（帖合）印
部数　　　　　冊

ゲーメスト

No.18　No.20　No.38　No.39　No.40　No.41　No.42　No.43　No.44　No.46　No.47　No.48　No.49　No.50　No.51　No.52

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.18（'88　3月号）
No.20（'88　5月号）
No.38（'89　11月号）
No.39（'89　12月号）
No.40（'90　1月号）
No.41（'90　2月号）
No.42（'90　3月号）
No.43（'90　4月号）
No.44（'90　5月号）
No.46（'90　6月号）
No.47（'90　7月号）
No.48（'90　8月号）
No.49（'90　9月号）
No.50（'90　10月号）
No.51（'90　11月号）
No.52（'90　12月号）

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社

☎03-293-9321

キリトリ線

●27日締め切りのスコアで28日消印有効●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター			
名前			
住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	㊞

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

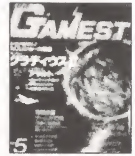
(ふりがな) お名前	年齢　（　　）歳 性別　（男・女）
ご住所　〒□□□-□□　電話（　　　　　）	
①小学（　）年　②中学（　）年 ③高校（　）年　④大学（　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　）	

キリトリ線

No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦



No.20('88 5月号)
特集:AOUショー



No.38('89 11月号)
特集:ダライアスII



No.39('89 12月号)
特集:AMショー



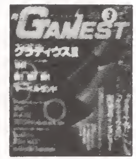
No.40('90 1月号)
特集:クォース



No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞



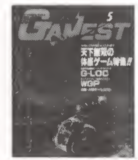
No.42('90 3月号)
特集:グラディウスIII



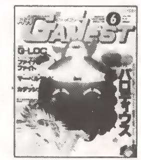
No.43('90 4月号)
特集:ファイナルファイト



No.44('90 5月号)
特集:AOUショー



No.46('90 6月号)
特集:コナミ特集



No.47('90 7月号)
特集:パロディウスだ!



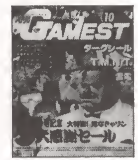
No.48('90 8月号)
特集:就職最新情報



No.49('90 9月号)
特集:東亜プラン



No.50('90 10月号)
特集:大感謝セール



No.51('90 11月号)
特集:マジックソード



No.52('90 12月号)
特集:AMショー



君こそゲーメスト！

その2

ゲーム		HI-SCORE	NAME	店名
キャメルトライ	ビギナー・タイム	0'48"3	IGA㊫に棒ぐTYR-キャメ㊊-MAC㊫	ハイテクノーベル神保町（東京）
キャメルトライ	エキスパート・タイム	1'11"4	僕の春は売却済TYR-キャメ㊊-MAC㊫	ハイテクノーベル神保町（東京）
キャメルトライ	スペシャル・タイム	1'18"6	抜き過ぎ注意！TYR-キャメ㊊-MAC㊫	ハイテクノーベル神保町（東京）
キャメルトライ	ビギナー・スコア	1,060,890	ライバル再登場TYR-キャメ㊊-MAC㊫	ハイテクノーベル神保町（東京）
キャメルトライ	エキスパート・スコア	7,978,840	新かせぎ発覚！TYR-キャメ㊊-MAC㊫	ハイテクノーベル神保町（東京）
キャメルトライ	スペシャル・スコア	9,999,990	タンパク不足！TYR-キャメ㊊-MAC㊫	ハイテクノーベル神保町（東京）
レーシングヒーロー（エジプト）		60,651,680	MSO-10-LIE	プレイシティキャロット巣鴨（東京）
クラックス（イエスランピング・セレクト有り）		13,032,972	最後に奇跡のビッグバンRAG. T-TEM	ゲームセンターコパIII（神奈川）
空牙	シルフ・㊥付き	4,844,020	EXCEL-月白金SIG㊟㊡㊂㊇㊉	ハイテクノーベル神保町（東京）
空牙	セイレーン・㊥付き	4,680,710	EXCEL-星白金 HIR	個人申請ジョイフルランドヒノーズ下井草（東京）
ファイナルファイト コーディー・㊥なし		4,111,560	GO.D	ゲームプラザ（熊本）
デンジャラスシード ㊥付き		4,225,100	町田グルメ㊊ダメ夫JAG-IJO-Ⓦ氏	キャッスル＆YOU²（東京）
ダライアスII	3・上Z・㊥	3,730,810	きっと君は来ない！CVM-MID涼	タイトー小田原周辺（神奈川）
ダライアスII	2・上V・㊥	4,022,700	HARAさん来てネ。闘龍-MATSU	個人申請・シグマレジャック（愛知）
ダライアスII	3・上V・㊥	3,836,110	1人きりのクリスマスCVM-MID涼	タイトー小田原周辺（神奈川）
ダライアスII	2・W・㊥	4,130,590	PAL君、シグマに来てネ㊍㊫	個人申請シグマ・レジャック（愛知）
ダライアスII	3・W・㊥	3,941,580	もてない男の代表例！CVM-MID涼	タイトー小田原周辺（神奈川）
ダライアスII	3・X・㊥	3,769,280	超々ドラクエ男だ!! ⓈZZG-PUL	タイトー小田原周辺（神奈川）
ダライアスII	3・Y・㊥	3,697,350	小田原城より殿来日！CVM-MID涼	キャッスル＆YOU²（東京）
ダライアスII	3・下Z・㊥	3,573,020	神様僕の勇気を返してCVM-MID涼	タイトー小田原周辺（神奈川）
ラインオブファイヤー		9,582,850	新命明（ベスト殺人ゲーム大賞！）	ハイテクセガ高崎（群馬）
ナイトストライカー	Sゾーン	92,822,130	全日本ナイス党党主代理TYRANT-ひむ	ハイテクノーベル神保町（東京）
ナイトストライカー	Tゾーン	91,431,700	全日本ナイス党党主代理TYRANT-ひむ	ハイテクノーベル神保町（東京）
ナイトストライカー	Uゾーン	90,271,850	全日本ナイス党党主代理TYRANT-ひむ	ハイテクノーベル神保町（東京）
キャッスルオブドラゴン		2,952,450	猫島礼か亜麻木硅か？Ⓢ麗淫棒男♡WIZ㊇	明石ラポス2Fゲームコーナー（兵庫）
ウイニングラン（テクニカル）		2'18"946	プロフェッサー Y.N	モンキーハウスメインスタジアム（福岡）
ハイパースポーツスペシャル ㊥なし		411,510	ボタンかえたらちょっとのびたぞーPLY	川島玩具店（兵庫）
アサルトプラス（イージー㊥なし）		1,260,100	童貞喪失2周年記念！ESWAT-管理人㊫	弘前ハイローザスペースランド（青森）
ダイナマイトデューク ㊥付き		1,680,370	TYRANT-EXE㊛	個人申請ジョイランドタロー（東京）
サイバリオン（実戦編）		24,907,850	こってりーぴゅーのくんTYO休刊の人	個人申請J&B江古田（東京）
上海II		2,414（3-5）	あゆみ缶に手刀HCM-MOLE	個人申請ゲームプラザ本郷（愛知）
前回の訂正				
パロディウスだ！（ペン太郎）		1,255,400（2-5）	SDI-哭きの㊒	個人申請プレイシティキャロット関大前（大阪）
アサルトプラス（イージー㊥付き）		1,260,850	PAJ♡ポワトリン	ビッグキャロット京都（京都）
ダブルドラゴンII		309,550	たきもとたかし3歳	川島玩具店（兵庫）

（99ページの続き）
コラムスIIは17面で死亡者が続出。一応、点数が高いプレイヤーを優先しました。
T.M.N.T.はタイマーランクを調べて敵の多く出てくるタイミングで敵を出現させて稼いでるそうです。ただし、これはアップライト台（4人同時プレイ可能）の話で、テーブル専用台（2人同時プレイ可能）ではタイマーランクが無限に上がり続けるとのことなので、別集計になるかもしれません。
雷電は1000万点+αの達成です。おめでとうございます。
パロディウスだ!は、いよいよ2周クリア目前。来月で達成なるか？
キャメルトライは、スペシャルコースのスコアがカンスト。開発者もここまで出るとは思わなかったことでしょう。
さて、前回の訂正ですが、デンジャラスシードのスコアは店のスコアではなくビデオで出したスコアとの連絡を受けました。そのほか集計漏れは表の通りです。申しわけありません。
今回のニューゲームで10店に満たなかったものは、ガンディーラー、スペースガン、パラメディスの3つです。これらの分は来月から集計します。
なお、スーパースパイは永久パターンのため集計しません。（やまかわ悠理）

PLAY CITY NASA杉本町店 ☆=5

大阪府大阪市住吉区山之内3-3-5 ☎(06)694-4909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	14,058,916	30F㊇なしDEVICE-H.Y㊫	1クレALL 〆切日とは……
2	ザ・スーパースパイ	153,500	Y. N	2-12F LV5
3	コラムスII	16面（17面 死亡）	Y. N	J=2358 85967pts
4	U. S.ネイビー（F/A-18）	2,228,520	Y. N	連なし ALL
5	ファイナルラップ2（MONACO）	2'25"80	SDI-M. T	1P よかったのう
6	ファイナルラップ2（JAPAN）	2'27"65	あと少し……ひーろーず Kちゃん	1P はずれちゃ。
7	雷電	4,748,280	(PAC' N)	連なし 2-5 青使用
8	グラディウスII	1000万＋α	やっと出たよ! DEVICE-SEI	12-5 ④-FF 勝ち
9	パロディウスだ!（タコ）	1,780,600	SDI-BOSTON	連なし・M 2周目6面
10	パロディウスだ!（ペン太郎）	1,649,800	前衛が最強の敵……SDI-哭きの㊒	連なし 2周目6面 M

タウンスポットプレイランド ☆=8

大阪府茨木市中津町4-3 ☎(0726)36-5900

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム（Aコース）	3,932,080	◯ル中現在増加中 GEKi	ノーマル設定 ALL
2	U. S.ネイビー（F/A-18）	2,324,340	NSG-A・BOY㊦	ALL
3	パラメディス	312,735	くりあんPOM㊫	Lv=15
4	コラムスII	60,628	しろあんPOM㊫	6面
5	オーライル	363,970	実は……TSG-KAN	11面
6	雷電	5,336,500	SGD-DTH-K-N㊦	2-7
7	ピストル大名の冒険	596,100	EBI大名-K. S	永ぺのバカ
8	ファイナルファイト（ガイ）	3,266,300	TSG-EBIGAIL-K. S	1コインALL
9	パロディウスだ!（ビックバイパー）	1,420,700	H. M	マニュアル 2-3
10	アイレム・エアデュエル	675,100	YMM	2-3

チャレンジャー関大前店 ☆=18

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オーライル	1,174,610	INGS-ACC-ZZZ	ノーマル R.15
2	U. S.ネイビー	2,440,870	CYCLONE-HURRICANE	ノーマル㊥ ALL
3	GPライダー（オートマ）	45"77	ぱじゃまこおるNAE吉	ノーマル ALL 105
4	パイプドリーム（Aコース）	3,156,500	OKZ(PIYO)² BOY小泉	2機スタート ALL
5	パイプドリーム（Bコース）	398,230	MOV-すなふきん 竹井床	2機スタート R10
6	パイプドリーム（Cコース）	632,360	MOV-すなふきん 竹井床	2機スタート R13
7	パロディウスだ!（タコ）	2,374,600	SDI-BOSTON	ノーマル 2-7マニュアル
8	パロディウスだ!（ツインビー）	1,808,900	SFC-R. T	ノーマル 2-4マニュアル
9	パロディウスだ!（ビックバイパー）	1,387,200	INGS-ACC-ZZZ	ノーマル 2-3マニュアル
10	コラムスII	26,407	MOV-あらいぐま 竹井床	ノーマルS.7 J=865

アミューズ&レストメイヨー ☆=38

兵庫県姫路市駅前町222番地 駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GPライダー（マニュアル）	105	SFL-J. J SFL-Ⓣ電子-ZTA	BL=46"87 BL=46"67
2	オーライル	6,591,950	稼ぎはこれからよ♡ SFL-KMA㊇	ノーマル設定 ALLノーミス
3	U. S.ネイビー（F-14）	2,352,080	キ◯ル総額30万突破 LCN修斗㊫㊇	ノーマル設定 ALL P×3
4	マジックソード	10,130,580	ちるしちるしちるしちるしちるしちるしちる	ノーマル設定 ALL㊀ボタン有
5	G-LOC（上級）	2'53"5	MOVEMENT-ばくす㊫&Y. A	ノーマル設定 ALL 残286秒
6	サプライズアタック	471,090	全国94店の皆様㊇	7-3 P×4 ご来店ありがとう
7	クイズH. Q.	89,500	やはり10万はムリか… R. T-MAP㊇	ノーマル設定 ALL TWIN×2
8	T. M. N. T.（ラファエル）	515	シュウォッチ忘れたよ〜ん SEXY-ダンシングドールMDR	ノーマル設定 ALL 残0
9	キャメルトライ（スペシャル）	2'29"3	SFL-KMG-PEY㊇ するゲームがないよ〜ん	ノーマル設定 黒玉使用 59万
10	マスターオブウェポン	3,412,450	SFL-KMG-PEY㊇ オーライルするからヤメ	ノーマル設定 ALL 残1

川島玩具店 ☆=10

兵庫県高砂市高砂町鍛冶屋町1411 ☎(0794)42-0094

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	8,398,196	もうはや消えてもた。G・WAX-GTRII	ALL赤 必殺技ボタン使用
2	T. M. N. T.（ドナテルロ）	401	そろそろクリアしてぇなあ。R.N㊦くん	最終面ボス 永プ 必殺技ボタン使用
3	U. S.ネイビー（F/A-18）	537,570	今日入ったとこやから G・WAX-CAN	ラウンド9㊥ Ⓟ=0
4	パロディウスだ!（ツインビー）	1,073,800	なんでそこまでがんばんねん。黒川くん	2周目2面㊥ 全機種ノーマル設定
5	パロディウスだ!（ペン太郎）	944,800	なかなか熱いたたかいしとるで。坂本くん	2周目1面㊥ ストックって何?
6	ロストワールド(1P)（旧バージョン）	7,484,000	もう誰にも教えん! G・WAX会長-TAN	ALL記録コーナー 100m 6"49
7	ロストワールド(2P)（旧バージョン）	11,388,000	最近、中学生の天下やなあ。GTRII & 坂本	ALLぬかれた クレー 92000
8	チャンピオンレスラー	44,361,600	ガキには分からんやろ G・WAX会長-TAN	ALLコブラ使用 L. J. 10m88cm
9	テトリス	508ラインでカンスト	だすもんないからしゃあないなあPLY	全消しなし しゃぁない水色
10	ハイパースポーツスペシャル㊥なし	411,510	ボタンかえたらちょっとのびたでーPLY	ALLアシストなしもうすぐ限界?

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=15

兵庫県明石市本町1-1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード（ビギニングスタート）	11,469,933	レインボーマンと読むⓈ 麗淫棒男♡WIZ㊇	ALL ノーマル設定
2	サプライズアタック（1P）	722,940	ペンギンクラブ愛読者 Ⓢ麗淫棒男♡WIZ㊇	ALL、残6 ノーマル3人設定
3	U. S.ネイビー（F-14）	1,917,910	来月はINJ爆発!!!!!! SVR-NIS㊜㊫	ALL P×1 ノーマル設定
4	U. S.ネイビー（A-6）	1,933,000	僕も淫者だ右手が恋人Ⓢ 麗淫棒男♡WIZ㊇	ALL、P×2 ノーマル設定
5	パロディウスだ!（タコ）	1,733,900	「おやじとキッス」ZMNの友人NIS㊜	2周目3面 ノーマル3機設定
6	コラムスII	36,366	まえしまかなを姦禁! SVR-SBK淫帝㊫	10面で死亡! ノーマル設定
7	ザ・スーパースパイ	31,200	たんまに来ます。SVR-Y. Y	R3 ノーマル設定
8	サンダーフォックス（1P）	3,954,700	ファシズムLCN（打倒ナチ㊛）	ALL ㊭×1 ノーマル5人設定
9	キャメルトライ（ビギナー）	642,300	お兄ちゃんテープ所持 THC-TAN	ALL、ビー玉 4'28"6
10	キャッスルオブドラゴン（1P）	2,952,450	猫島礼か亜麻木硅か? Ⓢ麗淫棒男♡WIZ㊇	ALL 残0 ノーマル3人設定

ジャスコ屋上プレイランド ☆=3

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー（F/A-18）	916,600	F	R-10
2	ピストル大名の冒険	402,400	T. KISHINOTO	R1→R2→R3→ゴンスケALL
3	パイプドリーム（Aコース）	1,890,800	Good Field	ALL
4	マジックソード	10,060,462	F	ALL
5	T. M. N. T.（ドナテルロ）	359	森下学	3-2
6	サンダーフォックス	954,700	森下学	R-5
7	大工の源さん	1,376,000	坂上昇一	ALL
8	スノーブラザーズ	2,634,600	保居啓一	R-41
9	エイリアンズ	777,100	橋爪智明	R-11
10				

タイトピア木屋町店 ☆=26

愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コラムスII	31,569	PIA-JAN	8面目 ひまつぶし
2	キャメルトライ (スペシャル・スコア)	1,007,340	あーあ 12月号も☆の数直ってないよ	ALL 空回りパドル使用
3	キャメルトライ (エキスパート・スコア)	991,550	☆=33だってば! さあ、今月は訂正	
4	キャメルトライ (トレーニング・スコア)	204,910	されているかな?	集計すればいいのに
5	ムーンウォーカー	289,020	ころころ変わる ☆制度に超々激怒!	ALL 残0 ノーマル
6	ハットリス	SET=300	PIA-CNT!(人) 本当はまだいける!	999999+α 実はもうやめてる
7	ワールドスタジアム'90	D18-1H	テール・トウ・ノーズで狙うは34秒台!	3回コールド
8	パイプドリーム (Aコース)	2,027,230	クロスのよく出るおまじない教えて!	14面死
9	パイプドリーム (Bコース)	申請者なし		
10	パイプドリーム (Cコース)	3,810,960	来月大爆発予定!! PIA-JAN	ALL 10万×13

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=15

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・スーパースパイ	74,900	SURPASSER 現在阪大C判定Y. T	ミッション1 BIF。ムズい…
2	ワールドスタジアム'90	39対3で勝ち	テールトゥーノーズでねらうは34秒台!	スゴいゾ!!! 集計して下さいよ
3	ファイナルラップ2 (U. S. A.)	2'17"71	SUR-東京に挑戦!? 3ぢゃないヨろぉむ(ち)	今月おろぉむ(ち)氏大活躍!!来月から
4	ファイナルラップ2 (ITALY)	2'20"16	SUR-写植に挑戦(ち) あ~べ$\int_a^b$(x)αx号(偽)	も頼んだよっ! Byあーベ92号
5	ファイナルラップ2 (U.S.A.2人プレイ)	2'11"51	SUR-あと10秒! LEE & Y. T	超大甘!Y. Tはこの日が初プレイ
6	コラムス (ハードスタート)	19,179,842	T. N君連絡を待つ。南斉院町131-20	みんな心配してる ←SUR-Y. T
7	マジシャンロード	1コイン全面クリア	SURPASSER ろぉむ改めあーべπ号	あーべ後続番号随時募集中!
8	ムーンウォーカー	273,000	SURPASSER (ち)(ち)(ち)(ち)(ち)(ち)(ち)(ち)(ち)(侍)	究極の大甘スコア 自己最低点か?
9	ライディングヒーロー (穴埋め)	1面で死亡	先月全国トップの SUR-Y. T	だめだこりゃ! しゃれにならんよ
10	大怪獣の逆襲 (いつのゲームだ?穴埋め)	1,000,000+α	SURPASSER 幻の単独トップR. T	R. T氏はまだ生きてるのか?部門

ゲームインプラザオリンピアン ☆=14

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7 ☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー (F/A-18)	2,315,220	ELF	1コインALL
2	サプライズアタック	461,580	Mr. SHOCHAN	1コイン 7-2
3	マジックソード	12,199,958	ロミー山田山	1コインクリア
4	マジックソード	12,108,634	BIG	1コインクリア
5	マジックソード	10,334,271	Mr. SHOCHAN	1コインクリア
6	ピストル大名の冒険	626,600	BIG	1コイン ノーミスクリア
7	雷電	8,727,480	JOE!	1コインエリア3-4
8	パイプドリーム (Aコース)	1,961,560	SUP-NYMPH?	1コインクリア
9	サプライズアタック	453,560	SUP-NYMPH?	1コイン7-2
10	パロディウスだ! (ツインビー)	1,769,700	ELF	1コイン2-3 オートパワーアップ

モンキーハウスメインスタジアム ☆=65

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7 ☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (テクニカル)	2'18"946	プロフェッサーY. N	BEST LAP 33"936
2	パイプドリーム (Bコース)	2,798,820	INDICK-Y.384どひょーん	L-1~ALL 1機設定1P
3	パイプドリーム (Cコース)	4,392,500	こが	L-1~ALL 1機設定1P
4	U. S.ネイビー (F/A-18・1P)	2,372,870	知恵なき子 G塔	ALL PB×5
5	オーライル	6,889,840	G. M. C. R-1 どひょーん	ALL
6	コラムスII	17面	G. M. C.やちょ (ケ)が私を変えた!?	S-73053 J-1820
7	サプライズアタック	1,025,670	SPR	ALL
8	T. M. N. T. (ラファエル)	516	ZAMのIIちゃん	ALL 技ボタン有
9	GPライダー (1P・マニュアル)	105pts	猿家派・影の支配者・HSAどひょーん	BEST LAP 45"28
10	GPライダー (1P・オートマ)	105pts	おかぴ	BEST LAP 46"08

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10 ☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アウトゾーン	4,693,000	BUN	308% 4-1 ノーマル
2	雷電	3,927,350	XOF-C	2-3(2P側) ノーマル
3	琉球	203,780	Y・S	R11 ノーマル
4	ムーンウォーカー	303,580	INDICK-Y・384	ALL ノーマル
5	T. M. N. T.	455	INDICK-Kim	シーン3 スケボー地帯
6	ファイナルラップ2 (MONACO)	2'28"41	ぷろふぇっさあY・N	1P ノーマル
7	ファイナルファイト (コーディー)	3,296,980	SUR-かっぱっぱるんぱっぱ	ALL ノーマル
8	ダークシール (吟遊詩人)	974,550	A・ニヤー	1PALLノーマル
9	パロディウスだ (ツインビー)	1,206,300	タローくん	2-3ノーマル
10	チキチキボーイズ	1,189,200	YSY	1コインALL ノーマル

ゲームシティダダ ☆=1

島根県出雲市天神町70-12 ☎(0853)21-8477

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	716,500	VUL-YUY(か)	1コイン 2-2 ノーマル
2	スノーブラザーズ	1,294,930	CHA	ノーマル 残3機
3	ファイナルファイト (コーディー)	2,840,960	VUL-YUY(か)	全面クリア 連なし
4	1943(改)	3,610,900	VUL-YUY(か)	1クリア ALL 連なし
5	マジックソード	1,260,290	VUL-M. T	
6	ダライアスII (Xゾーン)	2,789,090	SGT	ノーマルセミオート 3画面
7	ピストル大名の冒険	悪ガッパの巻-クリア しゅりけんの巻-4面	SGT	1コイン ノーマル 残3機
8	アフターバーナー	27,594,360	VFR	ノーマル
9	サイクロン (ピンボール)	7,757,850	GENIUS-YAS	
10	アイレム・エアデュエル	847,200	VUL-YUY(か)	1コイン 2-5 ノーマル

ジョイランド松江 ☆=4

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ベガス (ピンボール)	99,999,990+α (107,559,450)	GSX-R	2Pに9千万キャッチUPされた男
2	T. M. N. T. (ドナテルロ)	311	えりこ(美)	3-2 2匹設定
3	T. M. N. T. (レオナルド)	295	K. S	2-1 2匹設定
4	T. M. N. T. (ミケランジェロ)	241	XZY	2面 2匹設定
5	T. M. N. T. (ラファエル)	233	OMR	2-3 2匹設定
6	コラムスII	30,676	MHC-給料日はまだか HIR(ぴ)	1コインJW813 ST7 ノーマル
7	パロディウスだ! (ビックバイパー)	957,300	MHC-パロ研究会 今さらパロやっているバカ	2-1 ノーマル
8	アイレム・エアデュエル	715,500	ADEPT-MF	2周目3面 ノーマル
9	クイズH. Q.	76,500	MHC秘書H君(ぴ)	1コイン ALL ノーマル
10	ふろく(メダル) エメラルドホール	ジャックポット 930枚	ウンチ好きなイ○マ	

ゲームシティOZ ☆=19

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー	2,242,490	ハム漬物HSK	
2	サプライズアタック	315,450	パワフルIDA	ノーマル3人 リーチ72
3	ガンディーラー	ROUND31	ちびZUN子ちゃん	ノーマル レベル11
4	コラムスII	40,859	XYZ	ノーマル 8面 山口店
5	パイプドリーム (Aコース)	1,813,820	AFP-ROURA	イージー クリア 山口店
6	ピストル大名の冒険	614,800	AFP-ROURA	ノーマル 3人ノーミスクリア山口店
7	T. M. N. T. (ドナテルロ)	492	ちょっぱあイヌINU	イージー 3人 クリア
8	ザ・スーパースパイ	31,300	パワフルSAT	ノーマル
9	ファイナルラップ2 (MONACO)	2'28"28	ハム漬物HSK	ノーマル ?プレイ
10	ファイナルラップ2 (ITALY)	2'16"51	パワフルSAT	ノーマル 2人プレイ

丸久ファミリーランド小郡店

山口県吉敷郡小郡町矢足 ☎(08397)2-7833

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サプライズアタック	315,060	男子CoCo生いしけん 勝ったぜし~ろ~	ノーマル 6-3工場設定
2	ピストル大名の冒険	573,600	永パがあるとは… AFP-ROURA	ノーマル クリア ☆が1つもつかん
3	パイプドリーム (Aコース)	2,171,440	パイ(研)ろうらといーぐるハイパーアイテム使用?	工場設定 クリア 目標300万か?
4	雷電 (1P側)	2,125,410	連射装置がついたよー AFP-ROURA	ノーマル 2-0(連)有 3設
5	雷電 (2P側)	4,205,390	たのがいなけりゃ天国 AFP-ZIG	ノーマル 2-4 (連)無 3設
6	マジックソード	11,541,200	この点が限界さ AFP-ROURA	イージー クリア 1200万もいかん
7	マジックソード (2P)	5,828,851	AFP-ROURA AFP-ALEX	イージー クリア 鬼の2Pコンビ
8	ファイナルファイト (ハガー)	2,299,690	OYAZI. A	ノーマル 6面 2設(連)無
9	カプコンワールド	1,146,000	ウインカーガとれるう AFP-COUPE!	ノーマル クリア COUまた来てね
10	オペレーションサンダーボルト	269,700	COUPEは新入り AFP-ALEX	ノーマル 5面 AFPにはいろう

プレイシティキャロット藤塚店

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ピストル大名の冒険	371,500	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア ノーマル
2	ミズバク大冒険	934,930	げった!!	1コインクリア ノーマル 残4
3	ザ・スーパースパイ	148,900	PP雄	1コイン2-3F ノーマル
4	マジックソード	11,772,203	ひさし	1コインクリア ノーマル
5	鮫!鮫!鮫!	3,594,820	RUN	1PVER(連)なし ノーマル15-05
6	雷電	4,951,100	ひさし	1コイン 2-6 ノーマル
7	T. M. N. T. (ドナテルロ)	575	RUN	1コインクリア ノーマル
8	U. S.ネイビー	2,133,420	らむ	ノーマル クリア 残$637,880PB×4
9	ゼビウス	10,000,000+α	ひさし RUN	1コイン ノーマル
10	コラムスII	20,405	げった!!	ステージ7

コインスナック24 ☆=33

岡山県岡山市浜野4-22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	2-10	グラIII兄ちゃん	ノーマル(連) EDIT
2	トライゴン	2-4	TM	ノーマル
3	コラムス	912,740	どうしてものりたい人X	イージー
4	コラムスII	申請なし	みなさんギブアップ	ノーマル
5	パロディウスだ! (タコ)	2-1	今なら当店だれでものれます	ノーマル オート
6	ダライアスII (Wゾーン)	3,300,600	MPL(死亡)	ノーマル(連)
7	ターボアウトラン	8'35"95	上に同じ	マニュアル ノーマルALL
8	U. S.ネイビー	申請なし	'90版エリア88?	ノーマル 本日入荷
9	雷電	1,000,000+α	常連K	ノーマル
10	ピストル大名の冒険	申請なし	ナムコ版イソセクターX	ノーマル ナムコ筐体

ハイテクセガ表町店 ☆=35

岡山県岡山市表町2-7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U.S.ネイビー (F/A-18使用)	2,324,640	Disp-福ちゃん返信してよガボボジュバ	ノーマルALL (…A)パ×3
2	オーライル	1,124,170	パロ名古屋でお勉強!! Disp-…A(人)	ノーマルALL (4日でクリア)
3	GPライダー	10/29入荷(遅い)	倉敷の某A氏がやるかあ?大阪の上田君は?	上がオート下がミッション?(予想)
4	パイプドリーム (Aコース)	2,438,920	MVP、NG見てるかK.H	ノーマルALL
5	雷電(1P)	9,167,830	雷電やる資格なし!! だめだなのま・めぞん	ノーマル3-5 2P側使用
6	コラムスII	7面	ミノルタ、森川美穂の歌をもっとCMに使え	只今森川美穂のファン春川玲子は?
7	サンダーフォックス (1P)	3,821,500	ⓒK・NIGHT・DEMON(素)	ノーマルALL B×2残×1
8	コラムス (ハード)	36,715,085	RAN、AIM	ノーマルL295 J9999
9	クルードバスター	クリアしてましぇん	やる気はありますよ!!ラスボスもなんとかね	2設の限界は154万すれすれ?
10	ロードファイター	古いゲームだね	冬はみなさん岡山へ。行く所はもち、八剣伝	当店2Fは変なゲーム古いゲーム有

イーストランドファミリーガーデン ☆=4

岡山県津山市川崎147イーストランド別館 ☎(0868)26-2527

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード (ビギニングスタート)	10,546,210	10/26のスコアいまさら TMC-SAN	1コインALL真のエンドノーマル
2	U. S.ネイビー ((連)なし・FA-18)	904,570	脱出してENDもしやウソEND?SAN(ふ)	P×2回1コイン一応ALLクリア
3	カダッシュ (僧侶)	EXP60,000+α	10/5初入荷 いまさら TMC-SAN(ふ)	完全ノーマル設定☆ちょーだいね♡
4	WGP (スタンダード・4速)	120ポイント	名古屋に就職 いんねんTMC-H、Sおじ	1コイン ALL ノーマル
5	WGP (スタンダード・オートマ)	120ポイント	とことんレベルが低い TMC-H、Sおじ	1コイン ALL ノーマル
6	ベースタープロ (NB VS FA)	勝ち点13点(13-0)	え?けっこんしない?ふられたのけんちゃん	トーナメントの時1回コールド優勝
7	コンチネンタルサーカス	6,086,920	復活!ラップ2はまだかはよ作れK. H. Z	1コイン ALL 日本1位ノーマル
8	パロディウスだ! (ビックバイパー)	1,263,200	NAVYクリアボーナスが入らん?SAN(ふ)	2周2面(連)なし情報くれノーマル
9	ピストル大名の冒険 (ロム交換バージョン)	101,600	東京駅で売ってた源流水のがうまい田中隆二	旅立ちからあやかしの4面までぇ?
10	トップランディング (DXタイプ)	794PTS	桑野☆蒼さん来店ありがとうまたね真田幸康	100×4ALL UFOが出たー!

ゲームセンターカントリーボーイ

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルラップ2 (U.S.A.)	2'18"21	GHQ	1P ノーマル
2	ファイナルラップ2 (ITALY)	2'20"48	・・Z	1P ノーマル
3	ファイナルラップ2 (JAPAN)	2'40"58	・・Z	1P ノーマル
4	ファイナルラップ2 (MONACO)	2'38"20	・・Z	1P ノーマル
5	U. S.ネイビー	974,860	AIA	(連)付き ノーマル
6	コラムスII	54,370	AIA	J=1240 S=13ノーマル
7	ピストル大名の冒険	156,500	AIA	8面 ノーマル
8	パイプドリーム (Aコース)	552,440	AIA	A-13 ノーマル
9	パイプドリーム (Aコース女の子部門)	538,290	HIP(A-7全消し15コクロス)	A-12 ノーマル
10	ボナンザブラザース	453,900	AIA	8面 ノーマル

ビデオゾーン50+ラピタランド ☆=12

鳥取県米子市灘町2-52 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	コズモギャングス	106	道下・(ラピタランド)	プロコース ノーマル(店長確認)
2	T. M. N. T.	476	キンキョ・(ラピタランド)	ノーマル
3	ダークシール	266,950	M・K (ラピタランド)	ノーマル BGFd
4	アウトラン	5'14"96	A・原(女性) (ラピタランド)	PT 30174840
5	スノーブラザース	137,380	Y・Y・(ラピタランド)	ノーマル 26F
6	オーライル	151,890	ATG	ノーマル 7面
7	ピストル大名の冒険	424,500	APA	ノーマル ALL
8	琉球	223,000	上海の友達スリム君	ノーマル
9	ガンディーラー	29面	上海の人	ノーマル
10	コラムスII	37,780	M・C	ジュエル904 ステージ9

ヒットゲームBEST10

テトリスベスト10圏外へ
プレイヤー人気

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	534	カプコン
4	2	ファイナルラップ2	401	ナムコ
2	3	マジックソード	351	カプコン
―	4	U.S. NAVY	347	カプコン
3	5	コラムス	323	セガ
5	6	雷電	301	セイブ開発/テクモ
―	7	コラムスII	280	セガ
―	8	パイプドリーム	256	ビデオシステム
6	9	パロディウスだ!	223	コナミ
9	10	スーパーモナコGP	220	セガ

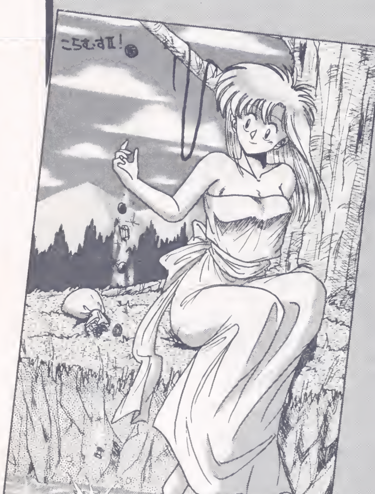
11位	テトリス 218	12位	T.M.N.T. 149	13位	ワールドスタジアム'90 130	14位	琉球 124	15位	ピストル大名の冒険 116

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	ファイナルファイト	522	カプコン
5	2	ファイナルラップ2	382	ナムコ
2	3	コラムス	364	セガ
3	4	スーパーモナコGP	348	セガ
―	5	コラムスII	282	セガ
6	6	雷電	278	セイブ開発/テクモ
4	7	マジックソード	254	カプコン
―	8	U.S. NAVY	220	カプコン
7	9	テトリス	199	セガ
―	10	パイプドリーム	198	ビデオシステム

11位	パロディウスだ! 162	12位	ワールドスタジアム'90 138	13位	T.M.N.T. 131	14位	G-LOC 106	15位	ピストル大名の冒険 102

(注)ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム。②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点…10位1点として、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は87店10月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。



東京都　90式阪神万歲1型

10月の日本GPでなんと亜久里が3位に入賞、日本人初の表彰台に上がりました(もちろんF-1の話)。

ゲーム界にもF-1ブーム

ということで、今月はファイナルラップ2が一気に伸びてプレイヤー人気、インカムとも2位になりました。かつて日本シリーズのときにワースタが伸びたときがありましたが、ここまで顕著にゲームの売り上げに表れた例は初めてでしょう。

では今月の1位はというとあいかわらずファイナルファイト。一部人気の落ちてきているゲーセンもあるようですが、中高生の集まる所ではまだまだ高い人気があるようです。AMショーではテーブルゲームがいまひとつだったので、ファイナルファイトを脅かすようなゲームはすぐ出そうもない感じです。

今月、もう1つ特筆すべきことは、人気のベストテンからテトリスが落ちたことです。コラムスの台頭に加え、一気に盛り上がったF-1ブームがとどめをさしたか。

先月健闘したマジックソードは、少し順位を落としました。バリバリのファンタジーなので、学生がやりこんでくれないと苦しい。必ず進歩していくゲームなので、あきらめずにやってみてください。

U.S.NAVYはそつなくできているシューティングで、グラフィックもなかなかきれいです。しかし、何か今一つ足りない感じで、来月以降どんな順位の変動を示すか。

パズルゲームの根強いブーム

コラムスIIは人気7位、インカム5位で初登場。コラムスより高い順位には行けませんでした。とにかく、このゲームは難しい。どんなゲーマーでも長時間プレイは不可能でしょう。あいかわらず、パート2ものになると異常に難しくなるのは残念です。

ほかに新しく入ってきたのはパイプドリーム。キューブリックとほとんど考え方は同じのパズルゲームですが、細かいルールが一般向けになっていると思います。純粋なパズルゲームとしては健闘しているのではないでしょうか(テトリス、コラムスは特殊)。

パズルゲームは、今後もカプコンの「ループズ」、ナムコの「倉庫番DELUXE」などたくさん出てきそうです。

(ぜんじ)

サブカルチュア ☆=16

福岡県筑紫野市二日市581-6 黒崎ビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー (F-14)	1,875,070	SURPASSER かっぱっぱ	1コイン ALLノーマル
2	マジックソード	7,597,434	SURPASSER るんぱっぱ	1コイン ALL
3	琉球	172,680	SURPASSER サブ家派RTM	激甘
4	雷電	3,579,190	SURPASSER サブ家派-㊫	2-3 1P側
5	サプライズアタック	283,200	SURPASSER サブ家派RTM	4-4 まだまだ
6	ピストル大名の冒険	362,600	SURPASSER NEO-REM	1コイン ALL
7	ザ・スーパースパイ	129,600	YAS	1コイン ノーマル
8	パイプドリーム (Aコース)	717,500	借金返済中!! JDA-RGL	A-14
9	モンスターレア (4設)	746,260	SURPASSER サブ家派Y. M	ALL 1コイン
10	リターンオブジインベーダー	1,654,000	SURPASSER あ〜べ91号	別名-LEEIII 来月1000万

PLAY-HOUSEアスカ ☆=1

佐賀県伊万里市浜町五番街 ☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	U. S.ネイビー	850,690	Mr-CAT	8-10ノーマル
2	ピストル大名の冒険	118,400	Mr-FBI	S-3ノーマル
3	パイプドリーム (Aコース)	181,380	Mr-アサヒソーラ	A-13 ノーマル
4	コンバットライブス	A-6	Mr-JOE	ノーマル
5	マジックソード	3,105,373	Mr-JOE	S-43ノーマル
6	T. M. N. T. (ドナテルロ)	767	Mr-FBI	ALL ノーマル 2設
7	WGP	P-115	Mr-CIA	ALL ノーマル AT
8	ウイニングラン鈴鹿GP	2'56"165	Mr-TTM	ALL ノーマル AT
9	アイレム・エアデュエル	846,200	Mr-MUU	S-12 ノーマル 3設
10	大工の源さん (ニューバージョン)	1,657,600	Mr-K-中村	ALL ノーマル 3設

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 ☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ムスタング	392,800	町田さん	4面
2	パイプドリーム	気軽にプレイしよう!!	スコアは3Fにて!!	
3	タクスフォースハリアー	1,459,100	木村さん	4面
4	エアバスター	1,354,250	江川守	全面クリア
5	ブロックアウト	64,389	志村健太郎	10面 FACE81
6	キャメルトライ	152,770	広田あつし	ALL ビギナー
7	サンダーフォックス	2,754,000	ピストル井手大名	ALL ノーミス
8	オメガファイター	2,760,980	山村さん	7面
9	ガンディーラー	さあキミもバニーガール!!	気軽に報告しよう!!	
10	SAR	32,260	武田公行	1P (初プレイ)

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6 ☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP	3,226	堀田元樹	長崎大学・学生
2	カプコンボウリング	225	堀田元樹	長崎大学・2年生
3	カプコンボウリング	178	長崎康生	長崎海星高サッカー部
4	雷電	144,990	多田一成	学生 1-2
5	テトリス	231,843	大坪久志	中2年生 238ライン
6	パロディウスだ!	403,600	吉田健	高2年生 7面
7	ピストル大名の冒険	121,100	増永光信	高1年生
8	パイプドリーム U. S.ネイビー	スコア大募集中!	遠慮せずどんどん好スコアを!	新製品が続々入荷で、"スコア足りず"
9	大工の源さん	73,900	中島稔	社会人 3面
10	チキチキボーイ	201,620	増永光信	高1年生 4面

サミーハウス

長崎県島原市白土町1033-6 ☎(0957)62-4547

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マジックソード	4,218,018	サミーのおじさん! 5年間ありがとうYS	ノーマル 必殺㋭無 フロア50ワープ有
2	雷電 (2P使用)	2,063,790	まゆみちゃん、待つ! VIC・影	ノーマル2-0㊥無1up×1タコミス
3	パロディウスだ! (タコ)	1,070,100	CHT-T・M・S	3設2-2ノーマル ㋮
4	コラムス	3,162,257	Excerina-VIC!	J・3720 L・115ハード
5	ピストル大名の冒険	125,700	Excerina-YS!	ノーマル ?
6	ファイナルファイト (コーディー)	1,916,310	Excerina-MIR	ノーマル㊥無 6面
7	ガンディーラー	5面	常連4名の皆様	ノーマル
8	アイレム・エアデュエル	430,000	下手クソゲーマー やる気なし!VIC!	ノーマル㊥無 6面ボス3設
9	アウトゾーン	2,899,540	Excerina-YS.	ノーマル 195%バカ!
10	キャメルトライ (トレーニング)	1'33"8	5年間お疲れ様でした 歴代の常連代表VIC	ノーマル ALL

てあたりしだいゲームリスト

9月・10月発売ゲーム

ゲーム名／メーカー名	操作	ジャンル	メーカーからのPR／発売日
ザ・スーパースパイ エス・エヌ・ケイ	4-3	アクション	ビルに潜入したテロリストを叩け。
麻雀×ーTAL・7 ダイナックス	キーボード	麻雀	メダルコーナー向け麻雀ゲーム。
麻雀ねるとん牌鯨団 ダイナックス	キーボード	麻雀	TV人気番組「ねるとん紅鯨団」をもじった麻雀ゲーム。
ガンディーラー テクモ	8-2	パズル	ニュータイプのカードパズルだ。2人同時プレイも可能。
ピストル大名の冒険 ナムコ	8-1	シューティング	下に〜下に〜世にもおかしな大名のおでましじゃ。
U.S. NAVY カプコン	8-2	シューティング	横スクロールの本格派シューティング。
パラメディス タイトー	2-2	パズル	10月発売。
シスコヒート ジャレコ		体感ドライブ	
GPライダー セガ		体感バイク	レース仕様のバイク筐体を2台連結させグランプリで競いあう。
オーライル セガ	8-3	シューティング	パワードスーツによるシューティングゲーム。
サプライズアタック コナミ	8-2	タイミングアクション	
パイプドリーム ビデオシステム	4-2	パズル	
宇宙戦艦ゴモラ UPL	8-2	シューティング	
バルーンブラザース イーストテクノロジー	3-1	パズル	

11月以降発売予定ゲーム

ゲーム名／メーカー名	操作	ジャンル	メーカーからのPR／発売日
ダブルドラゴンIII テクノスジャパン／テクモ	8-3	アクション	シリーズ第3弾。12月発売予定。
ニモ カプコン	8-2	アクション	CPシステム第13弾。
ループズ カプコン	8-2	アクションパズル	CPシステム。アメリカ生まれの本格派アクションパズル。
倉庫番DELUXE ナムコ	4-2	パズル	これは悩んで悩んで悩みぬくゲームである。よーく考えてみよう。
ドラゴンセイバー ナムコ	8-2	シューティング	キミのハートに蘇る、不滅のドラゴン神話。
ゴーリーゴースト ナムコ		ガンシューティング	
スティールガンナー ナムコ		ガンシューティング	
ソルバルウ ナムコ		体感シューティング	
ギャラクシアンIII ナムコ		ガンシューティング	
ウイニングラン3 ナムコ		ドライブ	
麻雀禁じられたあそび ホームデータ	キーボード	麻雀	先生（プレイヤー）と生徒の禁じられたあそび…。
CYBIR LIP ※ エス・エヌ・ケイ	8-3	キャラクターシューティング	暴走コンピュータ〝CYBIR LIP〟を破壊せよ！
JOY JOY KID ※ エス・エヌ・ケイ	4-1	パズル	ブロックを消して太陽の神様に会いに行こう。11月20日発売。
リーグボウリング ※ エス・エヌ・ケイ	4-1	スポーツ	ポップなプレイでホットになろうぜ！ 12月3日発売。
ラギ ※ エス・エヌ・ケイ／アルファ	4-3	アクション	昆虫惑星ラギを汚染から救え！12月末発売予定。
ボレンチ セガ	?-2	ローリングアクションパズル	セガの新境地、転がる球を無事ゴールまで誘導できるか…。
R-360 セガ			コックピットが縦方向に360°横方向に360°回転。
レーザーゴースト セガ		3Dガンシューティング	ゴーストに占拠された街でバスターたちとゴーストとの戦い。
パンクショット コナミ	8-2	スポーツアクション	
ピットファイター アタリ／コナミ	8-3	アクション	
ブラッドブラザーズ TAD／テクモ		シューティング	
マジェスティク-12 タイトー		シューティング	
スペースガン タイトー		ガンシューティング	
D^3-BOS タイトー		全方向回転筐体	
スーパー・パン ミッチェル		アクション	
エビルストーン SPACY		アクション	
プッシュマン 富貴商会		パズル	
エドワードランディ データイースト		アクション	
パウンド フォー パウンド アイレム	TB-2	スポーツ	1コインで対戦プレイ可能。12月10日発売。
剣豪 アイレム	8-1	アクション	グラフィックの美しさがとてもいい。
レースドライビング アタリ		ドライブ	
あした天気になあれ カプコン	4-3	スポーツ	
出たな!!ツインビー コナミ	8-2	シューティング	
EDF ジャレコ	8-2	シューティング	
ラッドモビール セガ		体感ドライブ	
サンダーフォースIII セガ	8-3	シューティング	
サイクルウオリアーズ 辰巳電子	8-2	アクション	3D画面を用いたバイクアクション。1991年1月発売予定。
戦う原始人ジョンアンドマック データイースト	8-2	アクション	
ザ・シンプソンズ データイースト		ピンボール	
スマッシュTV データイースト／ウイリアムズ	8-2レバー	アクション	
SPINARL BREAKERS ビデオシステム	8-2	シューティング	本格派シューティングゲーム。キャラクターの動きが超リアル。

※NEO・GEO

さて先月はスペースの関係で、コメントをお休みしました。ゴメンなさい。

それにしても、ショーの後はラインナップがたくさんで、なかなか目移りしてしまいますが、早速今回のリストの注目株にいきましょう。

一番に名前が挙がるのは、ナムコの「ドラゴンセイバー」。グラフィックはきれいだし、とにかく演出がいい。'90年末の目玉になるでしょう。

コナミの「パンクショット」もなかなかエキサイティング。元々アクション性の高いスポーツ、バスケットをアクションゲームに仕上げたもので、友人と一緒にプレイするのが、やっぱり熱くなれる遊び方。

アイレムの「パウンド フォー パウンド」は、真上から見た画面のボクシングゲームで、覚えて操作、というよりも、画面を見たイメージからの、感覚的な操作ができるあたり、充実感がありそう。

ハードドライビングIIとも言われる、アタリの「レースドライビング」は、車種やコースが増えて、期待度は高い。前作のファンなら探し回ってでもプレイすべし。

アタリ/コナミの「ピットファイター」は気になる画面の格闘モノ。一見の価値アリ。

リストを見て、はたと気がつくのは、ガンシューティングの多さ。どれもそれぞれ特徴があるので、好みを探してレッツプレイ。果たして軍配はどこに…。

（野村流紋）

ジャスコ大分ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7 ☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大工の源さん	2,814,400	モウシマッチョンヤン はなぢゃ	ALL 残7 もみあげあり
2	パイプドリーム1P	1,206,870	ソウヤナア はなぢゃ	最近はやりのC-15もみあげあり
3	パイプドリーム2P	588,940	はなぢ＆おーたさん	A-10 アタックあり
4	ファイナルファイト（コーディー）	2,979,580	Mr. Ys（うそまん）	ALL ノーマル設定
5	ファイナルファイト（ハガー）	1,216,970	Mr. Ys（うそまん）	5面で力尽きる
6	ピストル大名の冒険	422,900	安部さん	全面クリア ノーマル設定
7	ザ・スーパースパイ	79,000	Mr. Ys（棒オオオオオッ!）	TADOYA1F ノーマル設定
8	T. M. N. T.	503	きよちゃん	SCENE5
9	コズモギャングズ（1P）	113	☆鬼ゃ〜ず OHSATAN!	プロコースALL イージーランク
10	コズモギャングズ（2P）	155	OHSATAN! きよちゃん	プロコースALL イージーランク

ゲームプラザ ☆=106

熊本県九品寺5-15-7 ☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GPライダー（マニュアル）	105ptsベストラップ45′54″	OGP-JUN、Y.MAC、ENSTO	1Pプレイ 3名様
2	GPライダー（オートマ）	105pts ?	OGP-JUN、Y. MACの2名様	1Pプレイ
3	ファイナルファイト（コーディー・(連)なし）	4,111,560	GO. D	1クレALL
4	U. S.ネイビー	2,266,050	MIJ（ナパ）2375までいける!	1クレALL (バ)-5回
5	パイプドリーム	1,790,940	すぐやめたMIJ	1クレALL A-タイプ
6	T. M. N. T.（レオナルド）	848	MST	1クレALL (必)付き
7	エグゼドエグゼス	10,000,000	MST	17L1000万 R-29の道中
8	ピストル大名の冒険	737,000	コージ先生	1クレALL
9	オーライル	6,785,680	ゆうじ先生	1クレALL ノーミスクリア
10	グラディウスII	10,000,000+α	OGP-TKP-GO. D	1クレ8-8にてあと1周

HI-TECH SEGA延岡＆宮崎店 ☆=3

宮崎県延岡市幸町3-110 ☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII（テクニカル）	715,090	CAN	(連)10面
2	グラディウスIII（ビギナー）	428,430	UGM	(連)クリア
3	マジックソード	7,198,643	TRS-MA	クリア
4	琉球	299,900	JKR	1コイン 15面
5	コラムスII	32,427	JKR	ジュエル950 6面
6	マジックソード	6,498,552	そうちゃん	1コイン ALL
7	オーライル	294,290	爆炎帝-X	10面
8	コラムスII	29,286	MGF-大塚	8面で死
9	ファイナルファイト（ガイ）	2,806,470	SOS	1コイン 6面ボス
10	ムーンウォーカー	290,810	Y. K	1コインALL クリア

神宮前キャロットハウス ☆=4

宮崎県宮崎市神宮2-1-30 ☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パイプドリーム（A-7スタート）	642,790	MAS	A-16 2機設定
2	パイプドリーム（C-7スタート）	1,937,280	Kん坊	ALL ノーミス 2機設定
3	パイプドリーム（2Pトータル）	3,013,740	MAS MGF-KOB	A-1スタート ALL 2機設定
4	ピストル大名の冒険（ロムこうかん前）	332,200	超音戦士ボーグマン FC No. 1148	ALL ノーマル 連(無)1、2、3
5	ピストル大名の冒険（ロムこうかん後）	395,800	MGF-KOB	ALL ノーマル 連(無)2、3、4
6	U. S.ネイビー（A-6）	1,733,370	IDA・PON	ALL ノーマル 連(無) (バ)?回
7	U. S.ネイビー（F/A-18）	1,841,220	MGF-NYA	ALL ノーマル 連(無) (バ)2回
8	サプライズアタック	406,430	MGF-KOB	7-2PTS40ノーマル3人設定
9	T. M. N. T.（ドナテルロ・1P）	503	魔獣戦士ルナ・ヴァルガ-FC	シーン4
10	ダークシール（魔法使い）	883,150	FKU	最後のボス

ゲームピアチャンス国分店 ☆=2

鹿児島県国分市中央3-12-37 ☎(0995)47-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト（コーディー）	2,774,260	GOE	ノーマル 6面
2	スタクフォースハリアー	7,253,800	αααα	2-4 ノーマル
3	マジックソード	5,769,688	SpLash-ZON	ALL
4	パロディウスだ!（ビックバイパー）	1,130,600	SpLash-RIP	2-3つぶつぶ地帯
5	パロディウスだ!（タコ）	1,320,900	SpLash だーくぞーんRIP	2-3トロフィー地帯
6	テトリス（イージー）	999,999+α	SpLash-RKN	Line655
7	グラディウスIII		GOE	TYPE-D 2-1
8	上海II	1,206	K,AOI	9面
9	S. C. I.	10,119,870	ZX	タイムEASY
10	コラムス（ハード）	1,776,068	WHK名なしの挑戦状	

♪あなたもアタシも宇宙堂〜ッ宇宙堂が好きなのねセール♬

(あ)	アクトフェンサー	ヨコ	DECO	¥12,000
	R−TYPE2	ヨコ	アイレム	¥38,000
	アテナ	ヨコ	SNK	¥6,000
	アームド・F	タテ	日物	¥12,000
(い)	1942	タテ	カプコン	¥7,000
	1943	タテ	カプコン	¥13,000
	1943(改)	タテ	カプコン	¥15,000
	イメージファイト	タテ	アイレム	¥38,000
	E−SWAT	ヨコ	SEGA	¥33,000
	1943(ROM)	タテ	カプコン	¥5,000
(う)	ウィッツ	ヨコ	アテナ	¥7,000
(え)	エキサイトサッカー	タテ	アルファ	¥4,000
	エクスタミネーション	タテ	タイトー	¥16,000
	S・A・R(P付)	タテ	SNK	¥28,000
	S・R・D	タテ	DECO	¥12,000
	Xマルチプライ	ヨコ	アイレム	¥38,000
	エイリアンストーム(ROM)	ヨコ	SEGA	¥12,000
(か)	カロリーくんVSモグラニアン	タテ	SEGA	¥5,000
	火激	タテ	タイトー	¥12,000
	影の伝説	ヨコ	タイトー	¥9,500
	空手道	タテ	DECO	¥5,000
	カルノフ	ヨコ	DECO	¥9,500
(き)	キングオブボクサー	タテ	W・P	¥3,000
	キャリバン	タテ	日物	¥6,000
	ギガス(P付)	タテ	SEGA	¥7,000
	ギガンデス	ヨコ	E・T	¥18,000
	ギャラガ	タテ	ナムコ	¥6,000
(く)	クラックス	ヨコ	アタリ	¥13,000
	クロスシューター	タテ	タイトー	¥9,500
	クォース	ヨコ	コナミ	¥18,000
	功里金団	ヨコ	タイトー	¥16,000
	グリーンベレー	ヨコ	コナミ	¥7,000
	グラディウス3	ヨコ	コナミ	¥55,000
	グイズ捕物帳(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
(こ)	ゴールドメダリスト	ヨコ	SNK	¥9,500
	航空騎兵物語	タテ	SNK	¥15,000
	コントラ	タテ	コナミ	¥12,000
(さ)	ザ・ハスラー	タテ	コナミ	¥7,000
	サイドポケット	ヨコ	DECO	¥8,000
	サイドアーム	ヨコ	カプコン	¥12,000
	サンダークロス	ヨコ	コナミ	¥35,000
	ザインドスリーナー	ヨコ	テクノス	¥9,000
(し)	ジャングラー	タテ	コナミ	¥5,000
	地獄めぐり	ヨコ	タイトー	¥16,000
	シュートアウト	ヨコ	DECO	¥6,000
	上海	ヨコ	サン電子	¥9,000
	四川省	ヨコ	アイレム	¥9,000
	実力プロ野球Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥10,000
(す)	スペースパイロット	タテ	コナミ	¥3,000
	スーパーライダー	タテ	タイトー	¥5,000
	スペースポジション	タテ	SEGA	¥6,000
	スペランカー	ヨコ	アイレム	¥6,000
	スーパーバレーボール	ヨコ	V・S	¥33,000
	スカイソルジャー	タテ	SNK	¥25,000
	スラップファイト	タテ	タイトー	¥10,000
	スクランブルフォーメーション	タテ	タイトー	¥13,000
	スタジアムヒーロー	ヨコ	DECO	¥8,000
	スチャラカ空中戦	ヨコ	DECO	¥7,000
	スパルタンX	ヨコ	アイレム	¥6,000
(せ)	戦場の狼	タテ	カプコン	¥7,000
	センジョー	タテ	テクモ	¥6,000
	青春スキャンダル	ヨコ	SEGA	¥5,000
	ゼロウイング	ヨコ	タイトー	¥43,000
(そ)	ソニックブーム	タテ	SEGA	¥33,000
(た)	タンクバスターズ	タテ	テクモ	¥5,000
	タイガーヘリ	タテ	タイトー	¥9,500
	大施風	タテ	タイトー	¥38,000
	XXミッション	タテ	UPL	¥12,000
	脱獄	ヨコ	SNK	¥23,000
	達人	タテ	タイトー	¥45,000
	ダイナマイトリーグ	ヨコ	タイトー	¥33,000
	ダークシール	ヨコ	DECO	¥58,000
	ダブルドラゴン	ヨコ	テクノス	¥18,000
(ち)	チャンピオンベースボール	ヨコ	アルファ	¥3,000
	チョップリフター	ヨコ	SEGA	¥8,000
	中華大仙	ヨコ	タイトー	¥9,500
(て)	テラクレスタ	タテ	日物	¥8,000
	デンジャラスシード	タテ	ナムコ	¥53,000
	〃 (ROM)	タテ	ナムコ	¥9,000
	天聖龍Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
(と)	トップローラー	?	ジャレコ	¥5,000
	トライアウト	タテ	DECO	¥5,000
	TONMA	ヨコ	アイレム	¥38,000
	ドラゴンブリード	ヨコ	アイレム	¥38,000
	虎への道	ヨコ	カプコン	¥16,000
	ドカベン	ヨコ	カプコン	¥8,000
	TONMA(ROM)	ヨコ	アイレム	¥9,000
	ドラゴンブリード(ROM)	ヨコ	アイレム	¥9,000
	どんどこどん(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
(に)	忍者君	ヨコ	UPL	¥3,000
	忍者君・2	ヨコ	UPL	¥9,000
	忍者龍剣伝	ヨコ	テクモ	¥40,000
(は)	バトルクルーザー	?	シグマ	¥5,000
	バルガス	タテ	カプコン	¥6,000
	バトルフィールド(P無)	タテ	SNK	¥6,000
	バルバルークの伝説	タテ	エイブル	¥5,000
	ハードパンチャー	ヨコ	コナミ	¥45,000
	バーニングフォース(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
	破兆Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥9,000
(ひ)	ビッグプロレス	タテ	DECO	¥3,000
	飛翔鮫	タテ	タイトー	¥13,000
	P−47Ⓐ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥6,000
(ふ)	プータン	タテ	コナミ	¥3,000
	フィールドコンバット	タテ	ジャレコ	¥5,000
	ファイティングファンタジー	ヨコ	DECO	¥30,000
	ファイアートラップ	タテ	DECO	¥6,000
	ファイナライザー	タテ	コナミ	¥6,000
	ブロックアウト	ヨコ	テクノス	¥28,000
	ブラックドラゴン	ヨコ	カプコン	¥13,000
	フラッシュポイント	ヨコ	SEGA	¥30,000
	フラッシュポイント(ROM)	ヨコ	SEGA	¥9,000
	ブロックシート(ROM)	ヨコ	SEGA	¥9,000
	ファイナルブロー(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
(へ)	ペンギン君ウォーズ	ヨコ	UPL	¥5,000
	ベイルート	ヨコ	SEGA	¥33,000
	ヘルファイアー	ヨコ	タイトー	¥18,000
	ヘビーユニット	ヨコ	タイトー	¥14,000
(ま)	マッドギア	タテ	カプコン	¥13,000
	マグマックス	ヨコ	日物	¥6,000
(み)	MR. LO!	タテ	U・V	¥5,000
(め)	迷宮島	ヨコ	アイレム	¥7,000
	メガブラスト(ROM)	ヨコ	タイトー	¥9,000
(も)	モンスターレアⒷ	ヨコ	SEGA	¥30,000
	〃 (ROM)	ヨコ	SEGA	¥9,000
(ら)	ラストミッション	タテ	DECO	¥9,000
	ラビオレプス	ヨコ	V・S	¥22,000
(り)	リバレーション	タテ	DECO	¥3,000
	リベンジオヴドウP付	タテ	タイトー	¥9,000
(れ)	レインボーアイランド	ヨコ	タイトー	¥23,000
(ろ)	ロードオブキングⒶ(ROM)	ヨコ	ジャレコ	¥10,000
(わ)	ワンダーボーイ	ヨコ	SEGA	¥6,000
	ワイルドファング	ヨコ	テクモ	¥35,000
	ワールドスタジアム89	ヨコ	ナムコ	¥53,000
	〃 (ROM)	ヨコ	ナムコ	¥9,000
	ワースタ88→89(ROM)	ヨコ	ナムコ	¥5,000
	ワンダープラネット(ROM)	タテ	DECO	¥5,000

★ 麻雀 ★ 花札 ★

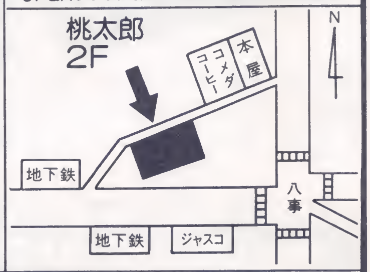
リアル麻雀	ヨコ	アルバ	¥3,000
麻雀狂時代	ヨコ	サンリツ	¥3,000
お雀子館	ヨコ	V・S	¥5,000
チャイニーズカジノ	ヨコ	V・S	¥5,000
麻雀シスターズ	ヨコ	セタ	¥5,000
麻雀鹿鳴館	ヨコ	H・D	¥9,000
麻雀ビタミンC	ヨコ	H・D	¥9,000
麻雀クリニック	ヨコ	H・D	¥9,000
麻雀放浪記(外伝)	ヨコ	H・D	¥5,000
麻雀大霊界	ヨコ	ジャレコ	¥8,000
麻雀カメラ小僧	ヨコ	三木	¥9,000
麻雀学園	ヨコ	ユウガ	¥9,000
麻雀学園2	ヨコ	フェイス	¥10,000
アイドル麻雀	ヨコ	S・S	¥13,000
麻雀ファンクラブ	ヨコ	V・S	¥25,000
麻雀夏物語	ヨコ	V・S	¥28,000
美少女キネマ	ヨコ	サンリツ	¥5,000
まゆみ危機一髪	ヨコ	サンリツ	¥5,000
麻雀個人教授	ヨコ	H・D	¥9,000
S・リアルP1	ヨコ	セタ	¥3,000
S・リアルP2	ヨコ	セタ	¥9,000
キャンパスハンティング	ヨコ	ダイナックス	¥23,000
華弥生	ヨコ	ダイナックス	¥6,000
〃 (BET)	ヨコ	ダイナックス	¥15,000
ロイヤルナイト	ヨコ	日物	¥3,000
ナイトギャル	ヨコ	日物	¥3,000
スウィートギャル	ヨコ	日物	¥3,000
クリスタルギャル2	ヨコ	日物	¥3,000
ロイヤルクィーン	ヨコ	日物	¥3,000
ナイトギャルサマー	ヨコ	日物	¥3,000
ギャルの告白	ヨコ	日物	¥15,000
麻雀刺客	ヨコ	日物	¥13,000
Gメン89	ヨコ	日物	¥9,000
トリプルウォーズ	ヨコ	日物	¥15,000
制覇	ヨコ	日物	¥5,000
家元	ヨコ	日物	¥5,000



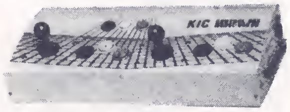
これ以外にも入荷しているかもしれませんTEL下さい。

麻雀パネル(新)	¥7,000
中間ハーネス1本	¥2,000

名古屋は八事の交差点ゲーセン桃太郎OPENしました。ALL20円〜50円 EASY設定



★インストラクションカード・配線図・ディップスイッチ表しっかりついています。買取りもやっています!!



—— 91型モデル ——

キョーワインターナショナル(新品)
コントロールボックス(KIC'S-91)

Ⓐ ビデオ端子……………¥35,000
Ⓑ RGB21ピン対応…………¥29,000
Ⓒ Ⓐ,Ⓑ両方対応…………¥38,000

来店の方に一言!
突然いそがしくなる時があるので前日にTEL下さい

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社(創業24年)

宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎052(916)1407

★ 受付時間 ★

平日 AM9:00〜PM11:00

どんどんリスト注文表を請求して下さい。(係員は暇をもてあましています。)

※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

➸私の知っている楽しいゲーセン➸

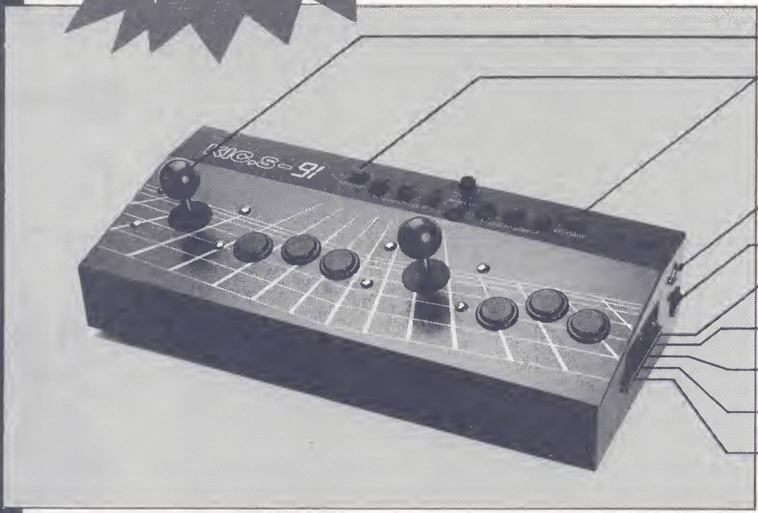
◎名古屋は昭和区瞎通りのゴジラ屋 ◎春日井は出川のゲームセンターリサ

さらに進化して新登場

誰にも負けない!!
KIC'S-91
キックス・キューイチ

KIC ケイアイシー

ゲーマーの知的好奇心を満たすベストパートナー



- 2、4、8、方向切換付、ジョイスティック
- コイン、1P・2Pスタートボタン
- 各連射のON/OFF切換ボタン
- 連射スピード、VR及び確認LED
- RGB or 音声出力DIN8
- 電源セルフチェックLED
- ヘッドフォンor音声出力端子
- ステレオ／モノラル切換スイッチ
- BOX内スピーカーON/OFFスイッチ
- 音量メインVR
- RGB、レベル調整VR

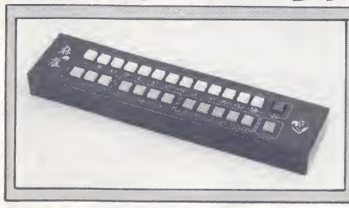
ズバリ!!賢いゲーマーの賢いきゅーいち。

★電源出力ラインには全てヒューズを入れ基板等の故障を未然に防ぎます。
★電源セルフチェックLEDにて、出力チェックが一目で判ります。
★音声はRGB、ベッドフォン端子、RFモジュール（オプション）より、ステレオ／モノラル(切換SW付)で出力され、全てテレビのスピーカーより出ます。(接続コード付)
★連射ON/OFF、LEDで連射スピードが一目で判ります。
★新開発、フルカラービデオコンバーターで、より鮮明な画面でゲームが楽しめます。又、画像調整、電源の＋5V調整等、全て外部より出来ます。

（保証期間）：お買い上げ日より6ヶ月間

◆ゲーム基板も豊富に取り揃えています◆
君の欲しい基板、もしかしたら…!!

超お買得、PCBリスト送付中!!（請求はハガキで!）



別売付属品
麻雀パネル（ハーネス付）
91に接続すれば、麻雀ゲームも思いのまま!!

各種インターフェースコードあり
※ファミコン、PCエンジン、メガドライブ等

KIC'S-91はA・B・Cの3タイプより選べます

タイプ A　**¥35,000** ビデオ対応（VHF、オプション）
付属品　ステレオコード、ビデオコード、調整棒
※ビデオ入力端子の有る家庭用テレビ使用

タイプ B　**¥29,000**（RGB専用）
付属品　ステレオコード、RGB21/15Pコード、調整棒
※21P及び、15kHzモードの有る15Pディスプレイ

タイプ C　**¥38,000**（タイプA、B両方対応）
付属品　ステレオコード、RGB21/15Pコード、ビデオコード、調整棒
※家庭用テレビ、RGBテレビ

オプション　**¥2,000**（タイプA・CのVHF対応）
※家庭用テレビ1ch/2ch使用、接続コード付

●営業時間　午後1時～7時
（日・祭日もオープンしています）
12/31～1/3まで休ませて頂きます。

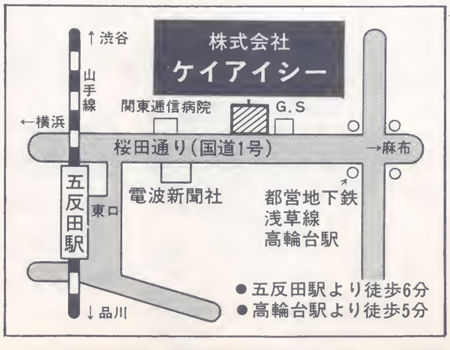
※詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

★商品のご注文は現金書留をご利用下さい。
注文の際は在庫確認の上、住所・氏名・電話番号・希望する商品を明記し、商品の合計金額＋送料(一律¥500)を添えてお申し込み下さい。お申し込み5日以内にお届け致します。

★『きっくす倶楽部』会員募集中!!
会員には会員カード（スタンプ式）や3ヶ月に一度のサービス情報等、楽しい企画がいっぱい!入会希望の方はハガキでお申し込み下さい。

コントロールBOX KIC'S-91
▶▶▶取扱販売店◀◀◀

中部地区	宇宙堂	☎052-916-1407
関西地区	テクナート	☎06-643-7641
九州地区	パワードサービス	☎092-572-4110



KIC 株式会社ケイアイシー　☎03-448-0832・FAX.03-447-9134
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕

第2回 GAMEST ゲーメスト 50号記念 大感謝プレゼント 当選者発表

編集部賞

①50号記念テレカ
(北海道)大高巡君
(〃)毛利勝利君
(〃)新田貴君
(〃)絹川貴紀君
(〃)越後正一君
(〃)川村幹郎君
(岩手県)三宅徹君
(宮城県)阿部明正君
(〃)鈴木徹君
(福島県)木町理也君
(群馬県)金子浩樹君
(〃)浜野英一郎君
(茨城県)坂本高晴君
(〃)於曽能啓一君
(埼玉県)横田誠君
(〃)前田清君
(千葉県)山田好男君
(〃)白都将君
(東京都)山田周二君
(〃)村田洋達君
(〃)名城賢一君
(〃)大橋征哉君
(神奈川県)北條政行君
(〃)大見隆行君
(静岡県)門名浩則君
(〃)杉村吉彦君
(新潟県)今井剛洋君
(〃)平川克文君
(富山県)鞍田修一君
(〃)渡辺大君
(〃)桑名一浩君
(愛知県)中村幸義君
(三重県)加藤繁朋君
(〃)林功君
(京都府)酒井寛君
(奈良県)山本雄一郎君
(大阪府)松本潔君
(〃)別所豪君
(〃)森俊明君
(〃)幾高大貴君
(〃)星野正明君
(兵庫県)宮田淳君
(〃)小西達也君
(〃)鎌谷直幸君
(〃)平田康君
(広島県)佐藤和志君
(山口県)堀江潤君
(福岡県)前島和也君
(〃)上村勝司君
(沖縄県)平識佳秋君

VGM賞

②矩形波倶楽部サイン色紙
(北海道)山田一雄君
(〃)中沢志功君
(青森県)飯島直也君
(宮城県)石川貴久君
(秋田県)加藤みずほさん
(〃)今野春樹君
(福島県)斉藤道成君
(茨城県)園部康光君
(千葉県)田沢淳君
(東京都)内田喜之君
(〃)小宅一騎君
(〃)坂下英樹君
(神奈川県)饗田達也君
(〃)平野健司君
(静岡県)石野栄君
(富山県)高田秀樹君
(愛知県)関岳君
(岐阜県)吉田健一君
(〃)前島一涼君
(京都府)羽野志穂さん
(大阪府)川村辰博君
(兵庫県)佐々木由貴君
(山口県)真司和宗君
(香川県)高橋賢君
(福岡県)井上元宏君
(〃)風波辰樹君
(長崎県)浅香徹君
(熊本県)境英利君
(〃)増永清士君
(鹿児島県)塚原冴香さん

メーカー感謝賞

☆コナミ提供

③パロディウスだ！サイン入りポスター
(北海道)草刈大祐君
(東京都)太田智道君
(富山県)前崎高純君
(滋賀県)上田啓介君

④グラディウスIIIサイン入りポスター
(埼玉県)中尾修君
(静岡県)山田瑞樹君
(徳島県)千代進也君

⑤トライゴンパンフ
(東京都)高江洲咲子さん
(愛知県)藤川幸枝さん
(大阪府)鈴木健一君
(香川県)中村光博君
(福岡県)富崎貴義君
(鹿児島県)風巻聡君

☆東亜プラン提供

⑥アウトゾーンポスター
(北海道)岡本順君
(〃)井崎明治君
(青森県)棚橋克彦君
(岩手県)山崎春彦君
(宮城県)横山潤子さん
(秋田県)白木健三君
(福島県)阿部雄一郎君
(群馬県)大庭理一君
(埼玉県)本間哲也君
(千葉県)梅木太郎君
(東京都)成島忠幸君
(〃)豊田英明君
(〃)中村朋宏君
(〃)山岸勇喜君
(〃)住谷博君
(〃)菅野秀昭君
(神奈川県)垣内智晴君
(〃)江川洋介君
(〃)吉田雅人君
(長野県)横溝明子さん
(新潟県)宮内大輔君
(〃)小林康弘君
(〃)吉田信介君
(愛知県)石田健一君
(〃)小嶋孝幸君
(和歌山県)笹井健次君
(京都府)稲田文孝君
(〃)澤木いずみさん
(奈良県)片山兼次君
(大阪府)赤井道君
(〃)鵜戸逸友君
(〃)北垣貴夫君
(〃)岡将人君
(〃)石黒圭太郎君
(兵庫県)前川隆幸君
(〃)吉川正道君
(岡山県)津島朗人君
(広島県)高橋基樹君
(島根県)佐々木昇君
(山口県)横川勝己君
(〃)杉山浩一君
(香川県)矢島明君
(福岡県)牧本圭五君
(〃)古賀貴寿君
(〃)菅太郎君
(長崎県)中原勇夫君
(大分県)佐藤謙羊君
(〃)宇田津知春君
(宮崎県)小原圭亮君
(〃)今村章一郎君

☆テクノスジャパン提供

⑦U・S・チャンピオンシップバレーボールテレカ
(岩手県)遠藤和幸君
(宮城県)加藤崇徳君
(山形県)谷川晃一君
(大阪府)畠田学君
(愛媛県)山田浩君

☆エス・エヌ・ケイ提供

⑧ベースボールスターズプロフェッショナルポスター
(青森県)木田順一君

⑨NEO・GEOMVSキャップ
(茨城県)室生盛君
(大分県)栗林佐千子さん

⑩トッププレイヤーズゴルフイラストサイン色紙
(東京都)田中洋君

☆アルファ電子提供

⑪スペシャルセレクトテープ
(東京都)長島康弘君
(〃)泰楽健治君
(新潟県)河野邦彦君
(兵庫県)春名義行君
(岡山県)宗高修君

⑫NINJACOMBAT開発途中生写真
(兵庫県)矢野克英君
(福岡県)宮川真一君

☆データイースト提供

⑬オペラ座の怪人トレーナー
(東京都)亀山剛君
(兵庫県)寺田直人君

☆ジャレコ提供

⑭プラスアルファポップ3点セット
(静岡県)石上大介君

⑮ロッドランドポップセット
(岡山県)諏訪邦宏君

⑯ビッグランポスター
(北海道)水木信一君
(岩手県)寺岡英利君
(東京都)八尾楓さん
(静岡県)田沢弘幸君
(大阪府)中野喜一君

☆セガ提供

⑰ボナンザブラザーズサイン入りポスター
(東京都)吉田進一君
(滋賀県)田中幸雄君
(大阪府)堀江章弘君

⑱G-LOCサインポスター
(神奈川県)堤心平君

⑲ムーンウォーカーサインポスター
(北海道)市川篤志君
(千葉県)榎本紀子さん
(香川県)富木田誠君

⑳ムーンウォーカー巻物
(茨城県)小瀬清文君
(山口県)大森章君

㉑スーパーモナコGPサイン入りポスター
(兵庫県)春口延隆君
(群馬県)片野武範君

☆カプコン提供

㉒ファイナルファイト・ガイコスチューム
(大阪府)高橋直孝君

㉓チキチキボーイズチーム福袋①
(東京都)江口真君

㉔チキチキボーイズチーム福袋②
(大阪府)清水誠一君

㉕チキチキボーイズチーム福袋③
(奈良県)高澤博寿君

㉖チキチキボーイズチーム福袋④
(東京都)鴻池健夫君

㉗F.F.チーム福袋①
(大阪府)森下克己君

㉘F.F.チーム福袋②
(東京都)渡辺和正君

㉙福袋①
(東京都)吉田顕裕君

㉚福袋②
(神奈川県)戸田美幸さん

㉛福袋③
(富山県)東隆洋君

㉜F.F.サインポスター
(宮城県)丸森淑弘君
(茨城県)小西倫正君
(埼玉県)渡辺将司君
(〃)斉藤飛鳥君
(千葉県)坂口幸弘君
(〃)大久保弥生さん
(東京都)川窪晃一君
(〃)饗庭秀剛君
(〃)大河内義雅君
(神奈川県)間野礼基君
(長野県)土手内巧君
(新潟県)斉藤渉君
(愛知県)矢代誠君
(〃)天池裕樹君
(京都府)宮川賢治君
(大阪府)奥野孝君
(〃)原田成規君
(兵庫県)池増光子さん
(鳥取県)恩沢克彦君
(佐賀県)萩原泰孝君

㉝チキチキボーイズサイン入りポスター
(北海道)畠山崇君
(〃)川元前君
(宮城県)田中克明君
(栃木県)福永剛大君
(埼玉県)早川岳志君
(千葉県)清水栄一君
(東京都)小林聡君
(長野県)川中進一君
(石川県)幡谷祐一君
(愛知県)天野裕文君
(〃)五頭申康君
(〃)三輪昌司君
(滋賀県)小林斉君
(大阪府)正田真君
(兵庫県)増田健一君
(〃)太田佳伸君
(〃)松田敦史君
(徳島県)上野祥正君
(香川県)嶋岡誠君
(福岡県)山口総君

㉞マジックソードポスター
(埼玉県)岡本珠緒さん
(東京都)市丸宗治君
(愛知県)岩崎英之君
(大阪府)榎木国博君
(兵庫県)鴨谷孝之君
(〃)大薮昌央君
(〃)中村賢一君
(熊本県)阿蘇品彰洋君
(〃)古川守君
(大分県)垣本幸治君

㉟社内飲み会おしらせ
(長野県)原浩君

㊱チキチキボーイズレターセット
(北海道)工藤一人君
(茨城県)嶋田広文君
(愛知県)仲尾次善之君
(大分県)小野文博君

㊲チキチキボーイズイラスト・サイン色紙①
(広島県)古城薫君

㊳チキチキボーイズイラスト・サイン色紙②
(東京都)田畑千里さん

㊴チキチキボーイズイラスト・サイン色紙③
(千葉県)土橋俊博君

㊵チキチキボーイズイラスト・サイン色紙④
(茨城県)田口治久君

☆ナムコ提供

㊶ファイナルラップ攻略パンフ
(埼玉県)羽田淳一君
(千葉県)門井純一君
(東京都)小林法央君
(富山県)高木一幸君
(愛知県)小浦建大君
(〃)賀田野昇君
(京都府)山崎光雄君
(大阪府)山口将紀君
(岡山県)大山峰之君
(徳島県)小山裕司君

㊷クラックスポップ
(北海道)畑中康一君
(青森県)石崎努君
(宮城県)飯島緑さん
(福島県)金田正輝君
(茨城県)新堂保君
(東京都)長沢雄紀君
(長野県)田島功君
(愛知県)西野祥一君
(大阪府)戸田知義君
(福岡県)野口賢一君

㊸バーニングフォースポップ
(岩手県)菅原隆元君
(福島県)木村弘君
(静岡県)青島伸弥君
(〃)大村智基君
(新潟県)井口文男君
(和歌山県)山田和典君
(京都府)泉正人君
(大阪府)倉崎隆二君
(広島県)中田満長君
(香川県)萬谷信哉君

㊹スズカGPツール
(青森県)渋谷哲也君
(東京都)大久保健君
(〃)田川雄一君
(神奈川県)鶴迫優一君
(大阪府)新座恒治君
(岡山県)堀江竜史君
(香川県)星野和徳君
(福岡県)柳原憲司君
(長崎県)豊島尚樹君
(熊本県)友田浩樹君

㊺ダートフォックスフラッグ
(北海道)芳賀正道君
(宮城県)菅野光君
(埼玉県)岡嶋進君
(東京都)丹下明子さん
(愛知県)中村和央君
(奈良県)吉村和雄君
(大阪府)和田保繁君
(佐賀県)古賀博詞君
(鹿児島県)尾上和也君
(〃)東野夏男君

☆㈲アミューズビデオ米子提供

㊻ライター
(北海道)熊谷貴弘君
(東京都)佐藤宰君
(静岡県)木村功樹君
(愛媛県)横尾悌士君
(福岡県)荒木義夫君

ゲーメスト人

次号は12月27日発売!!

2月号 ゲーメスト大賞発表だ!!

栄光と名誉の龍のトロフィーと賞金100万円はどの作品に輝くか!?

論 ゲームが好きなら、まず遊ぼう!

ゲームの二面性

ゲームには、全く異なった2つの面があります。ひとつは、感情に訴えかけるもので、グラフィック、キャラクター、サウンド、ストーリーがこれにあたります。絵画、小説、音楽の、文系の才能が、作るほうにも楽しむほうにも必要とされてきます。

もうひとつは、知性に訴えかけるもので、ゲーム性、敵のアルゴリズム、パズル的な面白さです。こちらは、自然科学系、特に数学の性質を持っています。

かつて、ゲームはグラフィック、サウンドの技術面での制限がとても多かったため、満足な表現ができませんでした。このころは、ゲームマニアは、ゲーム性を重視するマニアが圧倒的で、ゲーム攻略の同人誌もかなり出されていました。ゲームはクリアを目指すものであるのは当たり前で、やって面白いものが評価されていました。

その後、グラフィックが進歩するにつれ、表現が自由になり、とても魅力のあるキャラクターを持ったゲームがどんどん出てきます。

それにしたがって、ゲームの中の絵、キャラクターだけを愛するファンや、サウンドを楽しむファンも増えてきました。

これは、ゲームが持っている要素が多様化してきたことを示しています。このゲーム自体の変質は、ナムコの源平討魔伝のあたりから顕著になってきました。

マニアの変質

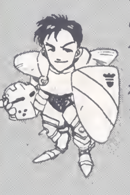
しかし、それに従って、昔のゲーム性を重視するマニアがあまりに減ってきてしまっているのではないでしょうか。最近は、ゲーム攻略の同人誌なんて見たこともないし、ハイスコアマニアも若いプレイヤーはめっきり減っているような気がします。

この傾向は、良いとも悪いとも言えませんが、問題なのは、ゲームを見るだけで、やらなくなってしまうことです。

キャラクター、ストーリーだけを楽しみたいなら、ゲームを見ているだけでもよいわけで、ゲームセンターに来てゲームのどこを好きになろうと、全く個人の自由だと思います。しかし、ゲームセンターはゲームをやりにくるお客様のための所であって、メーカーはゲームセンターでお金を使ってくれる人のためにゲームを作っているということは忘れてはならないでしょう。

個人的には、ゲームはプレイしてこそキャラクター、ストーリーも生きてくるし、石にかじりついてもクリアしてやろうというのが正しいマニアのあり方だと思うのですが。反論を待ちます。

（ぜんじ）



●えっと、新装ゲーメストということで、自分のポストである後記の絵を藤原センセにバトンタッチすることになりました。応援してくれた方々、本当にありがとうございました。

さて…と、まだやり残したことを片っ端からかたづけるとしやしょうか、では。

（はん）



●熱い～!!これを書く前日にヤケドしてしまったのだぁ。

今、出てるゲームってイマイチねえ…。ということで、ちょっと前からナイトストライカーを再開。せめて1コースだけでも全面パシフィストと思っていますが、ABDHMRとやろうと思って今Rでつまってます。がんばるぞ…。

（これ出る頃は21歳。N. O）



●「知ってるつもり」の与謝野晶子はかっこよかったなあ。

自分とゆー人間を全うするには時には常識を蹴散らして生きていかにゃあならんのようんうん。そこら辺の予習も兼ねて日ポミ古葉の1部、私の2部ともによろしくな（私はあと数カ月だけど）。馬鹿本まだあるよ──（悲しい悲鳴）。

（レコード見つかった雑ブ）



●新人の塩原です。「立体」という手段で「イラスト」とは違った見せ方ができれば…と思ってます。リクエスト、お待ちしてます。

ラジコンでインターグレイを作ろうと思っている今日このごろ。タムテックが安く手に入らないかなあ。目標は5chのサンダーブレード!!

（塩原）



●この前、知人と名古屋にどんちゃんさわぎをしに行ってきた。本当はイベントがあったんだけど。とにかく楽しかった。皆さん、ドモドモ。

しかし当日泊まったホテル、シングルなのに枕×2…？

実は重ねて使うらしーのだが、そんときは添い寝をする相手もいねーのに…と思った。すっげーバカ。（むしゃっち）



●読者サービス部のキャラクター募集にたくさんの応募ありがとう。でも展開しやすいキャラがいなくて、採用できる作品がなかったんだ。ごめん！私の作った「芸メスト一座」が当分出演するのでよろしくね。彼女たちの元ネタは「家なき子」の旅芸人。ストーリーもあるのでマンガにするかも？（みんく・いるか）



●今月の常識一言。

同人誌の通販申込時には、小為替や切手だけではなく、必ず手紙を同封しましょう。

僕より運のいい人に僕が言っていた言葉を、僕が他の友人に言われた。やはり不幸は自ら招くことであるのかもしれない。わかってくれる？

（李朱玲さんを追っかけてた葦兼　渚こと　APAPA）



●増刊の仕事が忙しくなる時期だけど、押されずに気合入れてるよっ！特にテトリスに関しちゃぁ～。

ところで巣鴨がとうとう、そのおもかげをなくして生まれ変わった。あそこで出会った数多くの人たちとゲーム…私は絶対に忘れない。

（水島屋T. J.）

待ってー、もうひとこと

なぜか私が㋘屋の番頭（店長のことだよ）ということになってしまいました。

まったく何がどうなってこのようなことになったのか…。

まあ、とにかくがんばっているはずなので、ぜひご来店下さいね。

編集部の人も誰かいるはずですよ。

（㋘屋C・C）

表紙の裏をとれ

これで12枚目です。U.S.ネイビーなんですけれど、わかりますか？　今年は色を統一していこうと思っているのですが、たまにぼーそーすると思うので、してるな、と思ったらお手紙ください。

それから漢さんの代わりに編集部員の似顔絵も描くことになりました。どうぞよろしくおねがいいたします。

藤原ひさし

GAMEST ゲーメスト　1月号

■平成2年12月1日発行　第6巻1号通巻53号
■編集人　高橋己代子
■発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03（293）9321
編集部　03（293）9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　はん　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　じーぶー　N.O.　ずるずる
T・J　APAPA　YOU.A　芳賀美紅　塩原利康
武者良太　はんたあ　C・LAN　VAX　バイオ
植村伴北　飯田琢磨　藤原ひさし　川瀬みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず　古葉美一　かる
萩原祐四郎　佐藤孔建
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画（有）ミルコンズ

頑張ったぜコーナー



麻雀
バトルスクランブル
混乱的戦闘麻雀

12/21発売



アーケードゲームの名作"スーパーリアル麻雀シリーズ"でおなじみの人気キャラ、ミキ、カスミ、ショーコのアニメ第2弾！

ひょんなことから異次元の世界に迷い込んでしまった、ミキ、カスミ、ショーコの3人。そこで彼女たちを待ちうけていたのは、魔王ラビジャンとその手下たちだった。彼等は、かつて麻雀に負けていった者たちの怨念が生んだ魔物だったのだ。3人はラビジャンをたおし、元の世界へ戻れるのか？ 点棒サーベルを手に、ミキ、カスミ、ショーコの3人が立ちあがる、波乱万丈空想科学麻雀アニメ遂に登場！



●VHS：PSVX-1010/HiFi/カラー/45分
●税込定価¥8,800（税抜価格¥8,544）

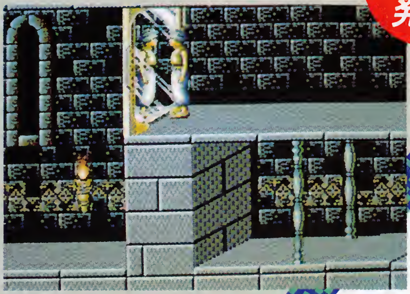
■初回特典
ポスターカレンダー

アルシス・ベスト・セレクション
～プリンス・オブ・ペルシャ～ナイトアームズ～スタークルーザー～

12/21発売

人気爆発ゲーム「プリンス・オブ・ペルシャ」がCDになって登場！

PC98版より、BGM全曲、全SE、スペシャルアレンジバージョン2曲。同じくナイトアームズはX68000版より収録。スタークルーザーはメガドライブ音源にアレンジバージョン2曲の超豪華版！
75分に及ぶ大作だ！



●CD：PSCX-1016
●税込定価¥2,400（税抜価格¥2,330）

X'na & イルミナ

人気美少女ゲーム「X'na」「イルミナ」が、パソコンから飛び出した！ 歌とドラマでつづる豪華2本立てだ！ 現在、急ピッチで制作中!!

1/25発売

NOW ON SALE



美少女ソフトオリジナルカタログVol.2

●VHS：PSVX-1008/35分
●税込定価¥3,800（税抜価格¥3,689）

ドラゴン・ナイト
～水の宝玉篇～



●CD：PSCX-1013
●税込定価¥2,400
（税抜価格¥2,330）

DATAM
DATA MUSIC
PICTURELAND
POLYSTAR CO.LTD.

ンの野望をたたけ!

アタック

©KONAMI 1990

豪快だぞ!(SEが)



渋ーいタイトル画面。

ストーリー

西暦2031年、国際テロ組織"ブラック・ドーン"の勢力は宇宙をも脅かし宇宙ステーション、月面基地は既に彼らの手に落ちていた。組織の壊滅と月面基地を奪還すべくネイヴィーの特殊工作員ジョン・ライアンが単身派遣された。彼は宇宙ステーション、シャトル、月面へと侵入し、与えられた任務を遂行していく。その行く手にはテロリストと彼らによって操られている作業用機械、およびセキュリティー・システムが待ち受けていた!!

時限爆弾を解除せよ

基本的には横スクロール(若干上下へスクロールする面もある)のアクションシューティング。

全7ステージで、各ステージがいくつかのエリアで構成されている。

通常エリアでは設置された時限爆弾をすべて解除して、クリアポイントへ達することでクリアとなる(ボスエリアではボスを倒せばクリア)。

敵(または敵弾)に触れるか、トラップにひっかかるか、時間切れになると1ミスとなり、プレイヤーを1機失う。

HOW TO PLAY

8方向2ボタン。Aボタンでショット。Bボタンでジャンプ。

レバーとジャンプの組み合わせで、さまざまなアクションができる。

◎レバー上(ナナメ上)+ジャンプ
→上の段に登る。
→天井に上下反転する。
→障害物(透明なカベ・鉄柵等)の向こう側へ移動する。

◎レバー下(ナナメ下)+ジャンプ
→下の段に降りる。
→床に上下反転する。
→障害物の手前へ移動する。

アイテム紹介

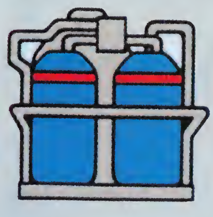
●グレネード・ディスク
ショットのパワーアップ。通常の2倍の威力があり、広範囲の爆発による攻撃が可能。1エリアに1個しか出ない。

グレネード・ディスク



●ムーバー・アイテム
取ると一定時間無敵(放電攻撃ができる)になり、空中移動が可能になる(画面下に表示されている燃料ゲージがなくなると飛行できなくなる)。
また、このアイテムを取らずに面クリアするとボーナスポイント(1万PTS)。

ムーバー・アイテム



面構成

CHAPTER 1 回る大地

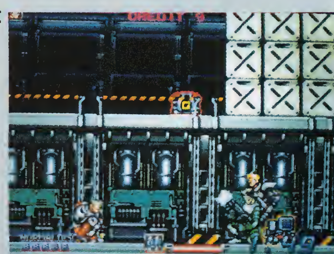
ブラック・ドーンのテロリストによって占拠された宇宙ステーションの居住区域内壁。全1エリア。



緑色の敵の弾には気をつけろ。

CHAPTER 2 赤い稲妻と呼ばれた男

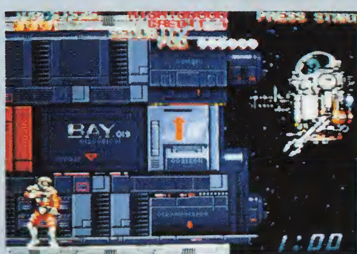
同宇宙ステーション内部。ネズミ一匹逃さない冷酷なセキュリティー・システムが待ち構えている(宇宙ステーションにネズミがいるかどうかは不明)。全3エリア。



この面は壁が行く手をはばむ。

CHAPTER 3 まだ見ぬシャトルの灯

同宇宙ステーション中心部からドッキング・ベイへ。全3エリア。

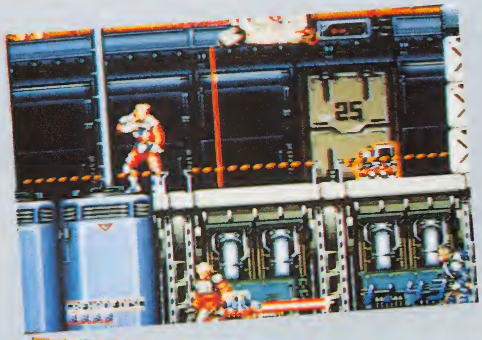


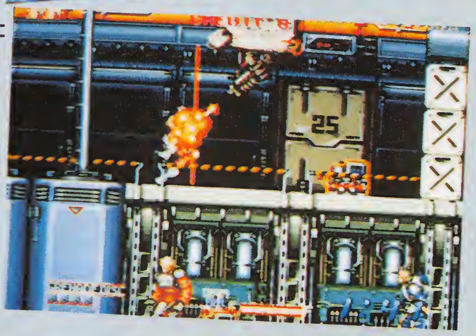
作業用ポッドが襲って来た!

CHAPTER 4 そして月へ

シャトルに潜入したジョン

テロ組織ブラック・ドー
SURPRISE サプライズ・
放電攻撃はなかなか

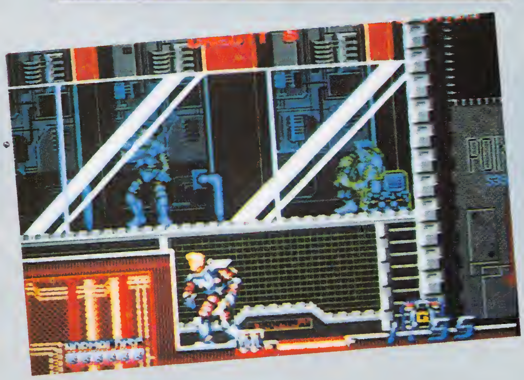

このセンサーに触れると…。


こうなる。

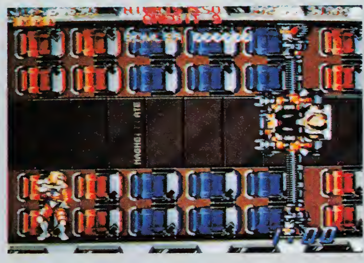

このボス、攻撃のパターンを見切っちゃえばこっちのモノだ。



ステージの間にはクイズがあるぞ。あの女性はキムベイシンガーか?


さて、ここでクイズ。自機はどれだ?(左上)

を待ち受けるのは、またしてもセキュリティー・システム。対テロリスト用兵器がテロリストに操られているとは、何と皮肉なことか。全3エリア。


A-JAXの4面中ボスみたいな攻撃をするぞ。

CHAPTER 5
敵基地に針路をとれ

シャトルコンテナ外部での戦い。この装備で宇宙空間へ飛び出したら命はない。全2エリア(ボスはいない)。


宇宙が私に与えたものは、女のケリだった。

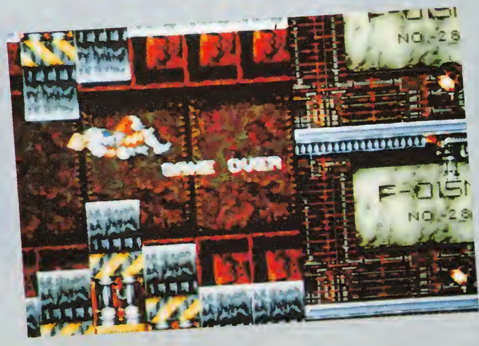
CHAPTER 6
笑みを忘れた衛星～Moon

物語は佳境に入り、舞台は月面へ。資源採掘現場では機械に巻き込まれるな。全3エリア。


機械に巻き込まれるな!ミンチになるぞ!

CHAPTER 7
地球に月が甦える日

ついに月面基地(ムーンベース)に潜入!テロリストの抵抗も熾烈を極める。全3エリア。


実は最終面はコンティニュー不可!苦しめえーひひ。

攻略も読もうぜ

このゲームは、クリア時の残りタイムが1秒につき10点入る。ハイスコアも10点単位のデッドヒートが予想されるぞ。熱いぜ熱いぜ熱くて死ぬぜ(漢炎剣・談)(←うそ)。

(筋肉番長古葉美一)

通信もできるぞ!!熱いカーチェイスだ!!

Cisco Heat

君はどっちを選ぶ?

まずコインを投入すると、車の選択から始まります。車体重量が重く、車長が長く、車幅が広いけど、最高速280km/hでクラッシュにも強い大型車か、軽い、短い、狭い、273km/hでコーナリングのいい小型車かです。

ぶつかることが少ない人なら大型車で、ちょっと自信のない人なら小型車を選ぶといいでしょう。

操作は、ハンドルとアクセル、ブレーキ、そしてギアとクラクション。

うまくなってくると、アクセルワークのみの運転になるでしょう。

ライバルは、青いパトランプの敵車。
そして、通信の相手だ！
ノーブレーキでぶっちぎりだぁーっ！

ドライビングテクニック

レース全般を通していえるテクニックをひとつふたつ。

まず直角カーブですが、直前では必ずインをキープし、インを抜けること。ほぼ、どのカーブでも全速で抜けられますが、敵車がいる場合は、アクセルOFFで抜けましょう。

速く走るためには、スピードの落ちるところを減らしていくことが重要です。

となると、このゲームの場合、ノーブレーキ、ノーシフトダウンでガンガン走ることになります。

あとはぶつからないことですね。

ステージ1

スタートしたら、まず料金所がライバル。ぶつからないように抜ける。

直角カーブ以外のカーブはなるべくイン側を走るようにして、敵車が前にいたら、クラクションでどかしながら走るといいでしょう。

どっちかといえば、ゆるいカーブの連続のほうが難しいと言えます。

交差点で出てくるタクシーですが、後ろ（右）側を抜けるようにします。

2台いっしょに出てくるケーブルカーですが、これは右を抜けるようにします。


2台のケーブルカーの右を抜ける！

ステージ2

直角カーブが増えますが、インをキープしていけば問題はなしです。

問題はケーブルカーです。なるべく道の中央を走らなければ別に問題はないのですが。


このバスってかなりのジャマもの！

途中で出てくるバスがライバル。突然出てくることもあるのでしっかりよけます。

車のウインドウを通して先を見ながら走ると、早く障害を見つけることができます。

敵車はよけるよりは、クラクションでどかしていくようにしましょう。

ACURA

ステージ3

直角カーブと直角カーブの間が短い所が出てきます。

敵車に注意しながら、急いでインをキープしていきましょう。その時、特に注意しなければならないことは、直角カーブに入って抜ける時、うまくハンドルをもどさないと、アウト側に出たり、イン側の障害物にぶつかったりするので、確実にハンドルをもどすこと。それも早くです。これができると、路上に止まっている車にぶつからないようになります。

ゴール手前の左右のカーブは、なるべくインをキープして走りましょう。


直角カーブ直後のこの建物　う。

運転中よそ見できるかな

前作、ビッグランにもおとらず、いろいろと面白いものが道路外にあります。おヒマだったら試してください。見てください。


おやっどこかで見たことのあるやつ。


ガソリンスタンドに突っ込むと……


ドッカーン！ぶっシュウーッ！

イベントへは行きましたか

去る10月9～10日（東京・渋谷109スクウェア）、10月13～14日（大阪・心斎橋パルコ1F）、10月20～21日（福岡・天神イムズ1F）に、シスコヒートのイベントが行われました。

なかなかの盛況で、よかったようです（ハイレグのお姉さんのおかげも少しはあるかも）。

このような一般の方々にアピールするイベントって、とっても大切だと思いますので、これからも続けてもらいたいものです。



東京・渋谷109にて。お姉さんがいい。


心斎橋パルコにて。人がいっぱい！


天神イムズにて。ここでも盛況ですね。

役者はそろった!
爆進ニューゲーム

戦略的超時空シューティング

宇宙戦艦

ゴモラ

©UPL

奴の巨大な姿を見たかっ!!

テーブルトークのRPG仲間募集中の、かる

AOUショーでお目見えした「TSG-I」が、「宇宙戦艦ゴモラ」として完成、間もなく発売されます。AMショーにも出品されていましたが、改めてご紹介いたしましょう。

プロローグ

"彼"はいったい何者だ!!

惑星アトランタルの軍事都市デリラの上空に突如現れた"戦艦"は、デリラの街を次々に破壊し始めた。"彼"の通った後は炎と硝煙とガレキの道と化し、人々は"彼"を破壊の獣神"宇宙戦艦ゴモラ"と呼んだ。そして、そのガレキの道は惑星アトランタルの北西、炎の海を目指していたのだ。

いったい"彼"は侵略者なのか?

秘密兵器の暴走なのか?

炎の海には何があるのか?

彼の目的は?

彼を止めるのは誰か…?



普通ここまで追い込まれる奴はいない。浮かんでいるのはスピードとライフ。



美しい背景。"彼"はビームでフランボワーズと超接近戦。

操作方法

カーソル操作に慣れろ!

このゲーム、一見普通の横スクロールシューティングですが、実際やってみるとちょっと勝手が違います。プレイヤーは8方向レバーと2ボタンで"彼"ゴモラを操るのですが、2種類ある攻撃(Aでノーマルショット、Bでビーム)のうち、Bボタンによるビーム攻撃が少し難しく、最初のうちは思うように操作できません。詳しく説明すると、Bボタンを押していない状態では、レバーで自機を動かし、Aボタンで弾を撃ちます(なお、Aボタンを押し続けることにより、最高4段階までの溜め撃ちができます)。そして、Bボタンを押している状態でレバーを動かすと、自機の近くにある照準が動き、Aボタンでそこへビームを撃ち込みます。この間自機を動かすことはできず(レバーで照準を動かしているため)ノーマルショットを撃つこともできません。ですが、ビームはほとんどの敵弾を消してくれるほか、かなりの破壊力もあり、連射もききます。敵弾が大量に押しよせてきて、とてもよけきれそうにないときなどは、自機の周りにビームで弾幕を張り、防御に専念することも可能です。

自機はライフ制でダメージを受けるごとに減っていき、ゼロで1ミスとなりますが、ゲーム中ちょくちょく出てくるⓁライフを取るとライフが増え、一定値に達するごとに自機の形態が3段階に変化し、溜めのスピードがケタ違いに早くなります。そのかわり、パワーUPすると自機が大きくなってしまい、敵の弾に当たりやすくなるので注意が必要です。アイテムはほかに、Ⓢスピード(4段階)、Ⓐオートビーム(20秒自動照準でビームを発射。自機と通常弾の操作も可能)と、オプション(自機の上または下にくっついて弾を発射。ダメージで消える)があります。

このゲームはBボタン(カーソル・ビーム)の操作に慣れてしまうと不思議とそのおもしろさがわかってくる良作ゲームなので、ショット連打ばかりしないで、ビームを使った攻防を楽しめるようなプレイを心がけよう!



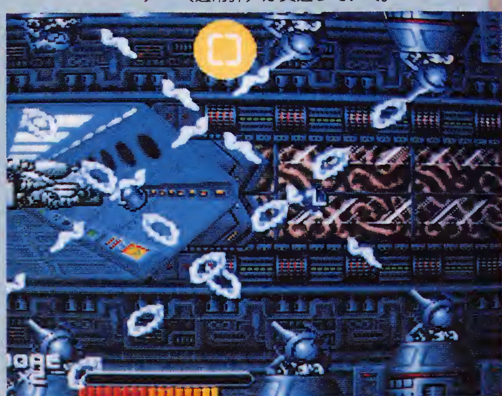
最強装備+最大ファイアー!!上下にくっついているのがオプション。



1面ボス「グレン」を最大パワーのファイアー(通常弾)が貫通していく。



2面ボス「バカルディ」。弾をバラバラと出すのでビームで応戦するのもまたよし。



カーソルを動かし、素早くビームで砲塔を狙い撃て!(ライフがすぐそこなのに…)

ピストル大名の冒険

下に～
下に～

世にもおかしな大名のおでましじゃ

気合玉で敵をけちらせ！せっしゃの頭は暴発寸前！



一番初めに出会うボス、サクラのすけ。頭は春だ。春は斬奸状と共に馬車に乗ってやってくるのだ（意味不明）。

物語

悪い農民どもをやっつけろ！

かやくご藩の若き城主、ピストル大名は、正義感の強い熱血漢である（いつから正義に転向したんだろ？）。

ピストル大名家では、男子は12歳になると元服（成人式のこと。日本史の先生に聞いてちょうだい）し、頭部にバズーカ砲を取り付ける儀式が行われる。そして、成人するサムライ男児の義務として、妖怪、悪漢の跳梁跋扈する辺境へ行き、3つの修業を達成しなければならない。

つい先日、元服を終えたばかりの火縄丸（ピストル大名の幼名）も、志を持ち修業に旅立ったのだった。

無事、修業を終えて帰城してみると、なんと悪い農民組織が反乱を起こしているではないか!? 新たに城主となったピストル大名は果たしてこれを鎮圧することができるか？

修業の成果はいかに？

ハウツープレイ

横強制スクロールのシューティングゲームなのだ。8方向レバーでピストル大名を操作（多少重力がある）し、Aボタンでバズーカを撃つ。ボタンを押す長さによって気合玉の威力が増す（3段階）。

操作系は単純なのでスグになじめるだろう。

ステージ構成

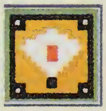
まずは小手調べ「旅立ちの巻」。ここで操作に慣れよう。

そして、5つの修業（各4面）「悪ガッパの巻」「しゅりけん団の巻」「おどろ教の巻」「黒船来たるの巻」「あやかしの巻」の中から3つクリアすると（修業は自由に選択できる）最終面となり、悪の農民組織「ゴンスケ団」が待ち構えている。

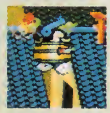
アイテム紹介

花札の役をそろえよう！

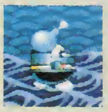
ゲーム中に出てくる青いツボを壊すと、中から花札が出てくる。これを3枚（なるだけいい役をそろえるのがミソ）集めると、役によってそれぞれ模様の違ったくす玉が出現するのだ。そのくす玉を割るとナイスなアイテムが出てくるぞ。



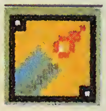
・日の丸扇子 スピードUP！



・木のヨロイ 敵の弾を1発だけ防ぐ



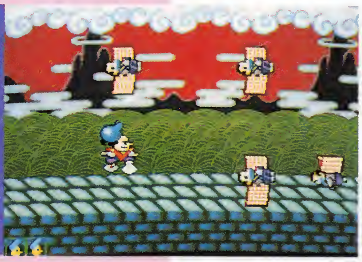
・鉄のヨロイ 敵の弾を2発防ぐ（1発当たると木のヨロイになる）



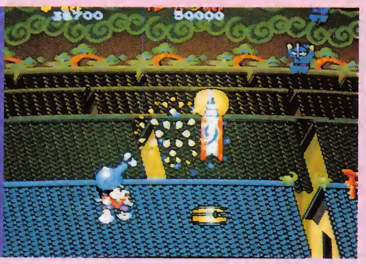
ちなみに、黄色いツボを取ると連射UPのアイテムが出るぞ。

このゲーム、実際の見た目より難度がけっこう高いので、熱き血がたぎるゲーセン野郎にオススメするぞ。クリアが早いか挫折が早いか、はたまたサイフの中からホコリだけ落ちてくるのが早いか、それはピストル大名のみぞ知ることかもしれない。

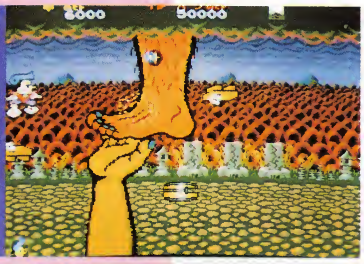
（地走蟲兵衛）



スクランブルきりもみオヤジ編隊だ。拙者共は命知らずの変人部隊。



くす玉を割るとこうなる。おっラッキー！スーパータライアーマー当たり！



あやかしの巻。天から足が、地から手が、ついでにゲタが。タタミバキュラも出てくるぞ（写真にはのっていない）。



気合玉を撃つとこうなる。先っちょが割れてますけど…。



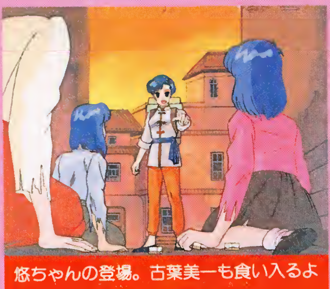
黒船来たるの巻。波動砲は撃ってきません。あしからず。

2タイトル
12月21日
ON SALE

麻雀バトルスクランブル

みんなビデオの予約はしたかな。前号、前々号にひきつづき今回も「麻雀バトルスクランブル」を紹介しよう。ストーリーは、51号のゲーメストで説明したとおり。製作も順調に進んでいるのだ。

そこで今月号は、新しくできたセル画を見てね。そして、ミスコンの投票もよろしくね。ミスコンに投票してくれた人には、抽選でセル画をプレゼントするぞ。詳しいことは次号で。


悠ちゃんの登場。古葉美一も食い入るように見てしまうシーンだね。

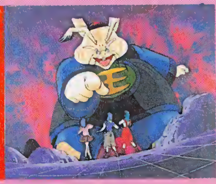

学園祭だね。たこやきがとってもおいしそうだなあ。

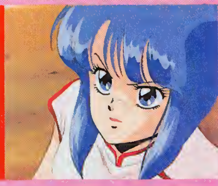

たばこが似合う男だ。麻雀は強いのだろうか?ナキマージャンが得意そう。

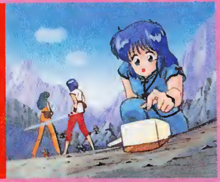

これが噂の鳥のエサ売り。押しの強さは天下一品。だれも勝てないだろうな。


何があったんだろう。ボーっとしている理由はビデオで確かめてみてね。


収録風景も特別に見せてあげよう。


これがラビジャン。いかにも悪そうな顔をしている。


真剣な目をしている。何があったのだろう。このシーンもチェックだね。


あら、こんなところに麻雀牌が。実は敵だったんだよね。


何か楽しそうにやってるなー。

マージャン Vol.5 ギャルズグラフィティ

とうとう「麻雀ギャルズグラフィティ」も第5弾。今度も日物の麻雀ゲームがいっぱいだよ。ラインナップを紹介しよう。

トリプルウォーズII

RPG風麻雀ゲーム「トリプルウォーズ」の続編。登場する美女もますます美しくなり、地下迷宮も登場する。

レディーハンター

突然襲いかかる強敵女犯罪組織に麻雀で勝負して、アイテムを手に入れながらボスを倒せ。

まあじゃんぱにっくスタジアム

かわゆいギャル登場の野球麻雀。ゲーム中に楽しい実況放送が場面に応じて登場。

麻雀クラブ90's

麻雀好きのギャルたちがいるナイトクラブでくりひろげられるオーソドックスな麻雀ゲーム。ただしギャルを仲間にしてパワーアップしたりマージャンゲームの合間にはアクションゲームも入っている。

ねらえ！トップスター

まさに芸能界を生き残る業界麻雀ゲーム。歌手コースと女優コースから将来の職業を選び、彼女の未来はトップスターか、AVギャルか?

麻雀刺客

Vol.1に少しだけしか収録されていなかったため多くのファンから怒りの手紙が届いてしまって、名作麻雀ゲームを今回はおまけで収録。（からっきい）



石に変えられたら、もとに戻す方法を考えなくっちゃ。


トリプルウォーズIIのタイトル画面。かっこいい。

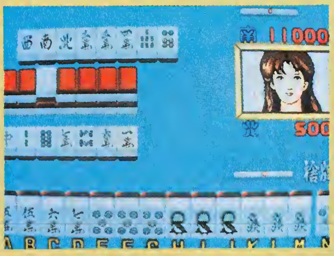


実況放送の場面。一風変わった麻雀ゲームだね。


マージャンパニックスタジアム。どこかで見たことがある顔だなあ。


うひょー。電撃の魔法を使ったところか。服が脱げてる。


ふっふっふっ勝ったぞー。おら脱げ脱げ！へっへっへっ。



これがゲーム画面。顔しか見えないのが残念か?


ねらえ！トップスター。う～んよくわからんなー。



これはレディーハンター。銃をかまえられたが大丈夫。


CAPCOM
緊急発艦！
ラプー壊滅作戦、発動。


1997年、X国による極東J国への武力侵攻がひき金となり、アジア・ヨーロッパの各地で局地戦がぼっ発。戦線はみるみる拡大していった。そして1999年。世界はまさに、全面戦争の危機に瀕していた。X国の背後に死の商人組織"ラブー"の存在があるとの情報を入手したアメリカは、軍事兵器の供給源である"ラブー"をたたくことで、X国を弱体化させ、戦争に終止符を打とうと決断。ただちに攻撃実行部隊である海軍最強の原子力空母に対して、ラブー壊滅のための作戦行動命令が下った。アメリカ海軍の威信をかけて、F-14トムキャットが、F/A-18ホーネットが、そしてA-6イントゥルーダーが、蒼穹の戦闘空域へと今、出撃する。
株式会社カプコン®
本　社　〒540 大阪市中央区大手通1-4-12
東京支店　〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18
U.S.NAVY™
ユー・エス・ネイビー
© 1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.
CPシステム
第12弾
2人同時プレイ
WEAPON SELECT

ゲーメスト
Jan. 1 1991
No.53
平成3年1月1日発行(毎月1回1日発行)
第6巻第1号通巻53号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤 博 編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 ☎03(293)9324
定価500円(本体485円) 送料66円
雑誌03659-1 Printed in Japan

